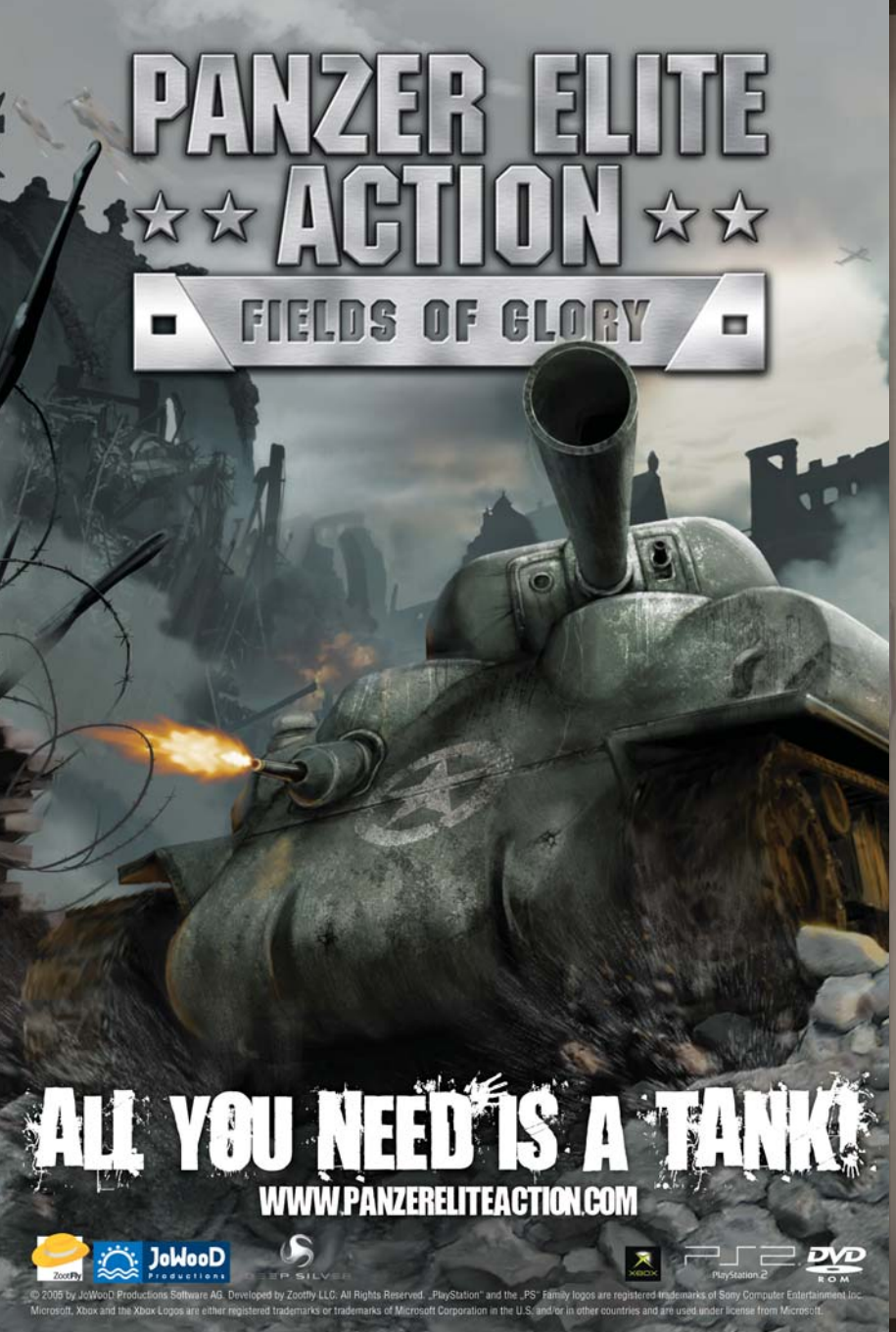
Handbuch



© 2005 by JoWooD Productions Software AG. Developed by Zoothy LLC. All Rights Reserved. „PlayStation" and the „PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

Rush for Berlin

INHALT

Vorwort	**6**
Epilepsiewarnung	**7**
Softwarepiraterie	**7**
Installation und Systemanforderungen	**8**
Einführung	**9**
Hauptmenü	**10**
Fortsetzen	10
Profil	10
Einzelspieler	11
Tutorial	11
Einsatzbesprechung	12
Spiel laden	13
Mehrspieler	13
LAN	14
Direkte IP	14
GameSpy	14
Mehrspielermodi	15
KOOPERATIV	15
DEATHMATCH	15
DOMINATION	15
R.I.S.K. (Race-Intensive Strategic Kombat)	16
R.U.S.H. (Relentlessly Utilized Score Hunt)	16
Optionen	17
Spieloptionen	17
Grafik	18
Sound	20
Credits	20
Beenden	20
Erste Schritte	**21**
Die Kampagnen	22
Russische Kampagne	22
Kampagne der Westalliierten	23
Deutsche Kampagne	24
Französische Kampagne	25
Das Schlachtfeld	**26**
Benutzeroberfläche	26
Minikarte	26
Befehlsskala	28
Verhaltensmodi	29
Offizierssymbole	29
Fähigkeiten	**30**
Offiziere	30
Herkömmliche Infanterieeinheiten	37
Alles, was Sie jemals über Einheiten wissen wollten	**41**
Besatzungen	41
Panzerung und Schaden	41
Andere Effekte	42
Trümmer	42
Fahrzeugparameter	42
Flak-Batterien	42
Aufklärer	43
Transportfahrzeuge	43
Attrappenfahrzeuge	43
Nachschub-Lkw	44
Nachschub-Flugzeuge	44
Züge	44
Amphibienfahrzeuge	44
Boote	44
Luftlandefahrzeuge	45

Tunnel 45
Bergwerk-Lorenfahrzeuge 45
Nationale Boni 45
Einsatzziele 46
Hauptziele 46
Bonus- bzw. Geheimziele 46
Beispielziele 46
Bildschirm "Zusammenfassung" 47
Orden 47
Einheitenbeschreibung 48
Deutsche Einheiten 48
Panzerkampfwagen 48
Panzerkampfwagen IV, Modell F2, SdKfz 161/1 48
Panzerkampfwagen V "Panther", Modell D, SdKfz 171 48
Panzerkampfwagen VI "Tiger", Modell E, SdKfz 181 48
Panzerkampfwagen VI "Tiger II", Modell B, SdKfz 182 49
Feldhaubitzen 49
8,8-cm-Flak (Modell 36) 49
5-cm-Pak (Modell 38) 49
LeFH 18"Wespe" 49
Selbstfahrlafetten 50
Panzerwerfer 42 50
Sturmtiger 50
Panzerabwehrkanonen (Pak) auf Selbstfahrlafetten 50
Hetzer 50
Jagdtiger 51
Flugabwehrkanonen (Flak) auf Selbstfahrlafetten 51
Flakpanzer "Wirbelwind" 51
Aufklärungsfahrzeuge 51
Volkswagen Type 62 "Kübelwagen) 51
Motorrad BMW R 75 52
Leichter Panzerspähwagen SdKfz 223 FU 52
Transportfahrzeuge 52
Opel Blitz 52
Mittlerer Schützenpanzerwagen SdKfz 250 52
Taktischer Bomber 53
Messerschmidt Me 262 53
Horizontalbomber 53
Heinkel He 111 53
Aufklärungsflugzeug 53
Fiesler Fi 156 "Storch" 53
Transportflugzeug 54
Junkers Ju 52 "Tante Ju" 54
Sowjetische Einheiten 54
Panzerkampfwagen 54
T-40-A 54
T34/76E 54
T34/85 55
JS (Josef Stalin) II 55
Feldhaubitzen 55
ZIS-3 7,62 cm 55
BR-17 210 mm 55
BM-13 "Katjuscha" 56
Panzerabwehrkanonen (Pak) auf Selbstfahrlafetten 56
SU-85 56
Selbstfahrlafetten 56
SU-122 56
JSU-152 57
Aufklärungsfahrzeug 57
BA-64 57
Hilfsfahrzeuge 57
Woroschilowets 57
Transportfahrzeuge 58
Willys Overland-Jeep 58
Taktischer Bomber 58
Iljuschin IL-2 Sturmovik 58
Horizontalbomber 58
Iljuschin IL-4 DB-3F 58
Aufklärungsflugzeug 59
Suchoj SU-2R 59

Einheiten der Westalliierten 59
Panzerkampfwagen 59
M4A3 Sherman Firefly 59
M26 Pershing 59
Feldhaubitzen 60
6-Pfünder 60
BL 5,5 Zoll 60
M1 8 Zoll 60
Selbstfahrlafetten 61
M7 Priest 61
M36 Slugger 61
Flugabwehrkanonen (Flak) auf Selbstfahrlafetten 61
M4A1 Sherman Skink 61
Aufklärungsfahrzeug 62
Bren Wasp 62
Transportfahrzeuge 62
Dodge WC57 62
Willys Overland-Jeep 62
M5 Halftrack 63
Taktischer Bomber 63
Republic P-47 Thunderbolt 63
Horizontalbomber 63
Avro Lancaster 63
Aufklärungsflugzeug 64
De Haviland Mosquito 64
Transportflugzeug 64
Douglas C 47 Skymaster 64
Spezielle und fiktive Einheiten 65
Renault 35T 65
M22 Locust 65
Churchill Mk VII Crocodile 65
Goliath 66
Panzerkampfwagen E-120 "Maus" 66
V2 66
Tastaturkürzel 67
Credits 68
Endnutzer-Lizenzbestimmungen 71
Technische Information/Hotline 72
Kundenservice/Bestellhotline 73
Online-Shop/Geschenkservice 74

GEGEN NAZIS

Sehr geehrte Kundin, Sehr geehrter Kunde,

wir gratulieren zum Kauf der vorliegenden DVD-ROM aus unserem Haus. Unsere Entwickler-Teams haben sich bemüht, Ihnen ein ausgereiftes, inhaltlich interessantes und unterhaltsames Multimedia-Produkt zu erstellen. Wir hoffen, dass dieses Produkt Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie es Ihren Freunden weiterempfehlen.

Falls Sie sich für weitere Produkte aus unserem Hause interessieren oder allgemeine Informationen über unsere Firmengruppe wünschen, fordern Sie bitte einen Gesamtkatalog bzw. eine Firmenbroschüre unter einer der folgenden Adressen an:

Koch Media
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München
office@kochmedia.de

Koch Media
Betriebsstätte Rottenmann, Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann
office@kochmedia.at

Koch Media
Hodlerstr. 2
CH-9008 St. Gallen
office@kochmedia.ch

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit Ihrer neuen DVD-ROM aus dem Hause Koch Media.

Ihr Koch-Media-Team

Epilepsiewarnung

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie das Spiel sofort ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.

Softwarepiraterie

Jegliche unerlaubte Vervielfältigung dieses Produkts oder der eingetragenen Warenzeichen, ob komplett oder teilweise, ist strafbar. Das Erstellen von RAUBKOPIEN schädigt die Verbraucher, Entwickler, Publisher und zugelassenen Vertriebshändler dieses Produkts. Wenn Sie glauben, dass es sich bei diesem Produkt um eine illegale Kopie handelt, oder wenn Sie im Besitz von Informationen über Raubkopien sind, wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherdienst.

Installation und Systemanforderungen

Zum Installieren von **Rush for Berlin** legen Sie die Spiel-DVD in Ihr DVD-Laufwerk ein. Das Setup-Programm wird automatisch gestartet. Sie müssen nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Wird das Setup-Programm nach dem Einlegen der **Rush for Berlin**-DVD nicht automatisch gestartet, gehen Sie wie folgt vor:

1) Klicken Sie im Startmenü von Windows auf Ausführen ...
2) Geben Sie **D:\Setup.exe** ein. Der Buchstabe D ist dabei Ihr DVD-Laufwerk, den Sie bei Bedarf ändern.
3) Klicken Sie auf **Annehmen**.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Software zu installieren und **Rush for Berlin** zu starten.

Während des Installationsvorgangs werden Sie gefragt, ob Sie das Programm **GameSpy** (für Mehrspieler-Partien über das Internet) installieren möchten. Antworten Sie mit **JA**, um **GameSpy** auf Ihrem PC einzurichten, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Minimale Systemanforderungen

- Windows® 2000, XP mit SP1 oder XP64
- Pentium® 4 mit 1,7 GHz
- 512 MB RAM
- DirectX® 9.0c-kompatible 3D-Grafikkarte mit mind. 32 MB RAM (ATI Radeon 8000 oder GeForce 3)
- DirectX® 9.0c-kompatible 16 Bit-Soundkarte
- DVD-ROM-Laufwerk
- 4.0 GB freier Festplattenspeicher
- 56K-Modem für Multiplayer

Empfohlene Systemanforderungen

- Windows® 2000, XP mit SP1 oder XP64
- Pentium® 4 mit 2,7 GHz
- 1024 MB RAM
- DirectX® 9.0c-kompatible 3D-Grafikkarte mit mind. 128 MB RAM (ATI Radeon 9700 Pro oder GeForce 5900 FX)
- DirectX® 9.0c-kompatible 16 Bit-Soundkarte
- DVD-ROM-Laufwerk
- 4.0 GB freier Festplattenspeicher
- 56K-Modem für Multiplayer

Einführung

Die taktische Kampfsimulation **Rush for Berlin** (RfB) spielt auf dem europäischen Schauplatz des Zweiten Weltkriegs in den Jahren 1944 und 1945. RfB ist leicht zu erlernen und zu bedienen, bietet Ihnen aber trotzdem ein komplexes Spielerlebnis.

Hauptthema ist der Wettlauf um die Eroberung der deutschen Hauptstadt Berlin aus der Sicht der Westalliierten (USA/Großbritannien/Frankreich) und der sowjetischen Roten Armee. Das Erreichen dieses Ziels bedeutet die totale Niederlage des Dritten Reichs und das Ende des Kriegs auf dem europäischen Kontinent. Sie werden auf Ihrem Weg nach Berlin vor immer größere Herausforderungen gestellt, denn der deutsche Widerstand wird mit der steigenden Verzweiflung der Wehrmacht immer erbitterter. Das Spiel basiert auf historischen Fakten und orientiert sich am tatsächlichen Verlauf der Ereignisse, Sie haben jedoch durchaus die Möglichkeit, die Geschichte virtuell zu ändern und eine alternative Realität zu schaffen.

RfB besteht aus drei Hauptkampagnen für die Sowjets, Westalliierten und Deutschen. Außerdem gibt es noch eine kleine Bonus-Kampagne mit den Franzosen. Der Schwierigkeitsgrad und die historische Genauigkeit variieren dabei. Zu Beginn des Spiels stehen nur die Kampagnen für die Sowjets und die Westalliierten zur Verfügung. Welche davon Sie spielen, bleibt Ihnen überlassen. Sie sollten dabei jedoch bedenken, dass die alliierte Kampagne eine ziemlich große Herausforderung für den Durchschnittsspieler darstellt. Die deutsche Kampagne wird erst dann freigeschaltet, wenn Sie die anderen beiden erfolgreich abgeschlossen haben. Auf diese Weise erhöht sich nicht nur langsam aber sicher der Schwierigkeitsgrad, auch der Spielverlauf fängt an, von den historischen Tatsachen abzuweichen.

Das Gefühl, tatsächlich an einem Wettlauf teilzunehmen, zieht sich wie ein roter Faden durch jeden Einsatz, denn Sie müssen nicht nur Ihre Ziele erreichen, sondern darüber hinaus möglichst wenig Zeit dafür aufwenden, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Während der Einsatzbesprechungen merken Sie buchstäblich, wie Berlin immer näher rückt. Natürlich können Sie auch einen Blick auf die Erfolge Ihres Bündnispartners werfen. Der Frontverlauf und Ihre Leistungen bei vorhergehenden Einsätzen werden ebenfalls angezeigt. Wenn Sie sich besser schlagen als Ihre Alliierten, sind Sie im Vorteil und haben die Möglichkeit, die Ziellinie als erster zu überschreiten. Aber keine Angst: Sie können sich auch erneut an fehlgeschlagenen Einsätze versuchen. 25 aufregende Missionen (inklusive eines einsteigerfreundlichen Tutorials) führen Sie durch einen der größten Wettkämpfe, die jemals zwischen befreundeten Parteien in einem Krieg ausgetragen wurden.

Hauptmenü

Nach der Einführung gelangen Sie ins Hauptmenü. Dort können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, eine neue Einzel- oder Mehrspielerpartie starten, Optionen ändern, die Liste mit den Credits aufrufen oder das Spiel verlassen.

FORTSETZEN

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche setzen Sie das letzte von Ihnen gespeicherte Spiel fort.

PROFIL

Zum Spielen benötigen Sie erst einmal ein Profil. Darin werden alle Ihre persönlichen Einstellungen gespeichert. Natürlich können Sie jederzeit das Profil wechseln. Diese Option ist sehr praktisch, wenn Sie sich Ihren PC mit jemandem teilen. Sie können unbegrenzt viele Profile auf Ihrem Rechner speichern.

EINZELSPIELER

Klicken Sie im Hauptmenü auf Einzelspieler, um ein weiteres Menü zu öffnen, in dem Sie eine neue Kampagne starten oder ein gespeichertes Spiel laden.
Bei einer Kampagne müssen Sie miteinander verknüpfte Einzeleinsätze erfolgreich beenden, um die nachfolgende Mission aufzurufen. Wenn Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche für Einzelspieler geklickt haben, gelangen Sie zum Kampagnenmenü. Dort suchen Sie sich auf der Weltkarte die gewünschte Kampagne aus. Zu Beginn des Spiels können Sie nur auf Seiten der Westalliierten oder Sowjets spielen. Sobald Sie diese beiden Kampagnen erfolgreich abgeschlossen haben, wird der deutsche Feldzug verfügbar. Die russische Kampagne ist die leichteste von allen.
Immer wenn Sie einen Feldzug beendet haben, wird eine der vier Missionen der französischen Bonuskampagne freigeschaltet, deren "Showdown" in Paris stattfindet.

TUTORIAL

Im Tutorial erlernen Sie nicht nur taktische Grundzüge und das Koordinieren von Einheiten, sondern Sie erfahren auch, wie man eine Karte aufklärt und mit verschiedenen Geländeobjekten interagiert. Auch wenn Sie schon einiges an Erfahrung im Genre der Echtzeitstrategiespiele gesammelt haben sollten, raten wir Ihnen, das Tutorial zu spielen, damit Sie sich besser an die Ablaufmechanismen von RfB gewöhnen.

EINSATZBESPRECHUNG

Sobald Sie sich eine Mission ausgesucht haben, beginn die Einsatzbesprechung. Eine kurze Videosequenz links oben auf dem Bildschirm informiert Sie über Ihre Aufgaben. Rechts unten sehen Sie eine Zusammenfassung des Einsatzes. In der unteren Bildschirmhälfte stellen Sie außerdem Ihre Armee auf. Wenn Sie sich mit dem letzten Punkt nicht befassen möchten, klicken Sie auf AUTOM. WÄHLEN, um sich eine vordefinierte Kampfgruppe aus Soldaten und Fahrzeugen auszusuchen.

Links unten sehen Sie Ihre Kerntruppe. Diese Veteranen begleiten Sie durch mehrere Einsätze und gewinnen an Erfahrung und Fähigkeiten, sofern sie die Kämpfe überleben. Vor jeder Mission wählen Sie Ihre Soldaten aus diesem Reservevorrat aus. In den grünen Speicherplätzen auf der rechten Seite können Sie nach Belieben entsprechende Einheiten (Infanterie, Fahrzeug oder Offizier) ablegen. Die roten Plätze lassen sich ebenfalls bestücken, dafür wird Ihnen allerdings die verfügbare Einsatzzeit gekürzt. Das bedeutet im Klartext: Wenn Sie einen roten Platz belegen, beginnen Sie die Mission mit einem zeitlichen Nachteil. Da die Zeit aber ein kritischer Faktor bei der anschließenden Einsatzbewertung ist, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie versuchen, Ihre Aufgabe mit weniger Einheiten und mehr Zeit oder umgekehrt zu lösen.

Im Verlauf der Kampagne stoßen außerdem einige Stammeinheiten zu Ihnen, die dann bis zum Schluss bei Ihnen bleiben. Passen Sie gut auf sie auf, denn je mehr Erfahrung und Fähigkeiten diese Einheiten haben, desto größer ist ihr Kampfwert. Schlagkräftige Fahrzeuge und Offiziere können Sie auch aus prekären Situationen wieder heraushauen. Wenn Sie Ihre Armee zusammengestellt haben, klicken Sie auf BEGINNEN und stellen Gefechtsbereitschaft her.

SPIEL LADEN

Klicken Sie auf diese Option im Kampagnenmenü, um eine Liste mit gespeicherten Spielständen aufzurufen. Auch die von Ihnen erstellten Schnellspeicherdaten sind hier zu finden. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus und klicken Sie auf LADEN. Mit LÖSCHEN entfernen Sie Spielstände von der Liste.

MEHRSPIELER

Ein wichtiges Merkmal von **Rush for Berlin** ist die Möglichkeit, über das Internet oder ein lokales Netzwerk (LAN) gegen andere menschliche Spieler anzutreten. Tragen Sie zunächst Ihren Namen ein (siehe unten) und wählen Sie dann den gewünschten Mehrspielermodus (LAN, DIREKTE IP oder GAMESPY).

LAN

Wählen Sie LAN, um im lokalen Netzwerk ein Spiel als Host zu leiten oder einer Partie beizutreten. Für diese Funktion muss das TCP/IP-Protokoll auf allen beteiligten Computern installiert sein. Alle laufenden Spiele werden im Hauptfenster angezeigt. Wählen Sie eins davon aus und klicken Sie auf Beitreten.

Direkte IP

Diese Option wählen Sie, wenn Sie einem Spiel in Ihrem LAN beitreten möchten und die IP-Adresse des Host-Computers kennen. Achten Sie stets darauf, wem Sie Ihre IP-Adresse mitteilen.

GameSpy

Rush for Berlin lässt sich auch über das Internet auf dem Gamespy-Hauptserver spielen.

Nach dem Verbindungsaufbau müssen Sie sich nur noch für ein Team, eine Nation und eine Farbe entscheiden. Wenn Sie selbst ein Spiel erstellen, geben Sie ihm einen Namen und legen die maximale Teilnehmeranzahl fest. Sie können auch ein Passwort einrichten, um zu verhindern, dass unerwünschte Teilnehmer Ihren Spieleraum betreten. Im Vorbereitungsraum für den Mehrspielermodus wählen Sie die Karte aus und definieren andere Parameter wie die Menge der Ressourcen bei Spielbeginn oder die Größe der teilnehmenden Armeen. Wenn Sie fertig sind, sichern Sie die Einstellungen und klicken auf BEREIT. Das Spiel wird dann von dem Teilnehmer gestartet, der es angelegt hat.

Mehrspielermodi

Im Vorbereitungsraum wählen Sie einen der fünf nachfolgend beschriebenen Modi aus.

Kooperativ

In diesem Modus spielen die Teilnehmer zusammen gegen den Computer. Achten Sie genau auf die Einsatzziele, die sich je nach Spielstufe voneinander unterscheiden.

Deathmatch

In diesem "freien" Modus besteht das Ziel ausschließlich darin, alle Einheiten der anderen Spieler bzw. Teams zu vernichten. Die Karten bieten allen Teilnehmern dieselben Chancen. Das Anfordern von Verstärkungen aus Fabriken oder Kasernen ist auf allen Karten erlaubt.

Domination

In diesem Modus sind "Flaggen" (Spezialobjekte) auf den Karten verteilt. Sie müssen so lange wie möglich gehalten werden. Jede Flagge hat einen bestimmten Punktwert, der dem beherrschenden Team in bestimmten Zeitintervallen gutgeschrieben wird.
Es sind zwei Untermodi möglich: Bei einer zeitlichen Beschränkung gewinnt das Team oder der Spieler, der nach dem Ablauf der Uhr die meisten Punkte erzielt hat. Im so genannten Sammelmodus hingegen ist eine bestimmte Punktzahl zu erreichen.
Einer der Vorteile der Zeitbeschränkung besteht darin, dass extrem schnelle Gefechte von nur wenigen Minuten Dauer möglich sind, die immer neue Taktiken erfordern.

R.I.S.K. (Race-Intensive Strategic Kombat), etwa: rennintensiver strategischer Kampf)
Dieser Modus weist verschiedene Aufgabentypen auf, die den Spielern zufällig zugeordnet werden. Verfügbare Typen:

Bestimmtes Objekt halten: Auf der Karte sind alphabetisch gekennzeichnete Objekte verstreut, die erobert und gehalten werden müssen. Beispiel: Team 1 muss A, C und D halten. Team 2 erhält den Befehl, D und E zu besetzen.

Objekte halten: Die Spieler müssen eine bestimmte Anzahl Objekte ihrer Wahl erobern und halten. Beispiel: Team 1 muss zwei Objekte halten. Das können A und C aber auch D und E sein.

Anderes Team schlagen: Diese Aufgabe stellt die größte Herausforderung dar.

Suchen und Vernichten: Auf der Karte muss eine bestimmte Anzahl an neutralen Fahrzeugen (Panzer, Lkw etc.) vernichtet werden.

Suchen und Sammeln: An zufällig ausgewählten Kartenpositionen wird Nachschub (Erste-Hilfe-Kisten, Reparaturkisten etc.) abgeworfen oder aufgefahren. Der Spieler muss eine bestimmte Anzahl dieser Objekte einsammeln.

Massaker: Hier ist eine vorgegebene Anzahl feindlicher Einheiten zu vernichten.

Erobern und Sichern: Hochwertige Einheiten (z. B. Maus-Panzer) tauchen in unregelmäßigen Abständen auf der Karte auf. Diese sind zu erbeuten und zu sichern. Sobald Ihnen das bei einer bestimmten Anzahl davon gelingt, haben Sie gewonnen. Die Aufgabe wird dadurch erschwert, dass diese Objekte auf der Minikarte zu sehen sind. Ihre Gegner wissen also immer ganz genau, wie viele Sie bereits in Ihren Besitz gebracht haben, und wo sie sich befinden.

Natürlich müssen Sie hier taktische Feinheiten und Tarnmethoden anwenden, indem Sie sich scheinbar überflüssigen oder völlig anderen Aufgaben widmen. Es ist also immer genau darauf zu achten, was die anderen Spieler so treiben. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, wurde ein anspruchsvolles Nachrichtensystem in den Modus implementiert, das die Aktionen der anderen Teilnehmer beschreibt.

R.U.S.H. (Relentlessly Utilized Score Hunt, etwa: gnadenlose Jagd nach Punkten)
In diesem Modus gelten dieselben Grundlagen wie im eigentlichen Spiel: Sie müssen verschiedene Objekte an bestimmten Zielen besetzen und erhalten dafür Punkte. Wer die meisten Punkte innerhalb der Zeitbeschränkung erzielt oder zuerst die Punktvorgabe erreicht, hat gewonnen.

Für alle zuerst eingenommenen Objekte gibt es einen Zeitbonus, der etwas geringer ausfällt, wenn das Objekt dabei zerstört wird. Das bedeutet: Wer zu spät kommt, steht mit leeren Händen da. Manchmal ist es sogar sinnvoll, Objekte aus der Ferne zu zerstören, nur damit sie der Feind nicht erobern kann.

OPTIONEN

Damit legen Sie die Spiel-, Grafik- und Soundoptionen fest.

Spieloptionen

Hier konfigurieren Sie die allgemeine Spielsteuerung und die Benutzeroberfläche. Folgende Optionen sind verfügbar:

Tooltip-Verzögerung: Wenn Sie den Mauszeiger auf Objekten positionieren, werden Tooltips im Befehlsabschnitt des Spielbereichs angezeigt. Dieser Wert legt die Verzögerungszeit bis zum Erscheinen der Tooltips fest.

Tooltip-Position: Tooltips können entweder neben dem Cursor oder an einer festen Position in der rechten unteren Bildschirmecke angezeigt werden.

Hinweise: Mit dieser Schaltfläche (de)aktivieren Sie Hinweise für das laufende Spiel.

TP-Leiste für meine Einheiten: Ist diese Option aktiviert, wird eine Leiste mit Trefferpunkten über Ihren Einheiten angezeigt. Damit lassen sich Ihre Truppen besser auseinander halten.

TP-Leiste für verbündete Einheiten: Ist diese Option aktiviert, wird eine Leiste mit Trefferpunkten über verbündeten Einheiten angezeigt.

TP-Leiste für feindliche Einheiten: Ist diese Option aktiviert, wird eine Leiste mit Trefferpunkten über feindlichen Einheiten angezeigt.

Autospeichern: Ist diese Option aktiviert, wird das Spiel automatisch alle 5, 15 oder 30 Minuten gespeichert.

Anzeige Kriegsnebel: Hier können Sie sich einen von drei Anzeigemodi für den Kriegsnebel aussuchen.

Bestätigung durch Einheit: Damit legen Sie die Wahrscheinlichkeit für die akustische Bestätigung von Befehlen an Ihre Einheit fest. Wenn Ihnen das ständige "Jawohl!" auf die Nerven geht, wählen Sie einfach "Keine".

Grafik

Die Grafikoptionen haben einen erheblichen Einfluss auf die Geschwindigkeit von **Rush for Berlin**. Versuchen Sie, die richtige Balance zwischen Tempo und Qualität zu finden. Folgende Optionen sind verfügbar:

Helligkeit: Hier stellen Sie die allgemeine Bildschirmhelligkeit ein.

Auflösung: Eine höhere Auflösung führt im Allgemeinen zu einer geringeren Spielgeschwindigkeit, sorgt aber auch dafür, dass Sie mehr vom Spielbild sehen. Bei LCD-Bildschirmen sollten Sie die so genannte native Auflösung wählen.

Antialiasing (ein/aus): Mit dieser Option glätten Sie Objektkanten. Die Ressourcen Ihres PC werden allerdings erheblich in Anspruch genommen. Schalten Sie das Antialiasing nur dann ein, wenn Sie eine leistungsfähige Grafikkarte haben.

V-Sync (ein/aus): Mit dieser Option wird die Grafikdarstellung an die Monitorfrequenz angepasst. Auch hier tauschen Sie Tempo gegen Qualität.

Schatten (keine/normal/eigen): Das Aktivieren von Schatten, insbesondere mit der letztgenannten Einstellung, setzt die Spielgeschwindigkeit erheblich herab. Verwenden Sie diese Option nur mit einer schnellen Grafikkarte!

Terraindetails (niedrig/hoch): Wenn Sie "hoch" wählen, wird durch das so genannte "Parallax Mapping" ein räumlicher Geländeeffekt ermöglicht. Bei älteren Karten ist diese Option wahrscheinlich nicht einmal verfügbar.

Wasserdetails (niedrig/hoch/sehr hoch): Höhere Einstellungen ermöglichen teilweise oder volle Spiegelungen auf Wasseroberflächen. Auch das führt zu Geschwindigkeitseinbußen. "Sehr hoch" ist nur bei Grafikkarten verfügbar, die Shader Model 3.0 unterstützen.

Texturqualität (niedrig/mittel/hoch): Auch hier führen höhere Einstellungen zu einer besseren Darstellung des Spiels, können aber einen erheblichen Einfluss auf die Geschwindigkeit haben.

Texturenfilter (bilinear, trilinear, anisotropisch): Hier gilt ebenfalls die Regel, dass höhere Einstellungen zu mehr Grafikqualität bei gleichzeitigen Geschwindigkeitseinbußen führen.

Hardware-Mauszeiger: Diese Option lässt sich ein- oder ausschalten. Ein aktivierter Hardware-Mauszeiger führt zu einer höheren Spielgeschwindigkeit.

Sound

Hier passen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik, Soundeffekte und Sprachausgabe an.

CREDITS

Listet auf, wer an der Entwicklung von **Rush for Berlin** beteiligt war.

BEENDEN

Sie verlassen das Spiel und kehren zu Windows zurück.

Erste Schritte

Wenn Sie keine Erfahrung mit Strategiespielen haben, sollten Sie zunächst die Einführung absolvieren. Unabhängig davon, wie Sie vorgehen: Weiter unten finden Sie einige Tipps für Ihren Einstieg in das Spiel.

Die Karte verschieben Sie, indem Sie den Mauszeiger an die Bildschirmränder bewegen. Halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt, um die Kameraperspektive zu steuern. Wenn Sie die Maus nach links oder rechts bewegen, drehen Sie die Kamera horizontal. Bewegen Sie sie nach oben und unten, erfolgt eine vertikale Verschiebung. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Ansicht herein- und herauszuzoomen oder die Perspektive auf der Minikarte zu verschieben.
Befehle erteilen Sie wie folgt: Zunächst klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit oder wählen mehrere Einheiten aus, indem Sie ein Kästchen darum ziehen.
Dazu halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen ein Kästchen um die gewünschten Einheiten.
Jetzt können Sie den Einheiten Befehle erteilen.

BEWEGEN - Rechtsklicken Sie auf die Zielposition.
ANGREIFEN - Rechtsklicken Sie auf das Ziel.

Bilden Sie Gruppen, um Ihre Einheiten im Kampf besser koordinieren zu können. Dazu markieren Sie die gewünschten Einheiten aus, halten die Strg-Taste fest und drücken eine Zifferntaste, z. B. die 1, um Gruppe 1 aufzustellen. Neben den TP-Leisten der Einheiten ist nun eine 1 zu sehen. Sie wählen die Gruppe aus, indem Sie einfach die 1 drücken.
Durch Kämpfe gewinnen Ihre Einheiten an Erfahrung. Nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl steigt auch die Erfahrungsstufe der Einheiten. Dadurch erhalten sie mehr Trefferpunkte und eine höhere Feuerkraft. Offiziere erlernen außerdem neue Fähigkeiten. Es gibt drei verschiedene Erfahrungsstufen.
Sie können im Spiel Fähigkeitensymbole auf der Befehlsoberfläche auswählen. Diese gelten für Offiziere, Infanterie und Spezialfahrzeuge. Linksklicken Sie auf die Fähigkeit. Der Mauszeiger ändert sich. Bewegen Sie ihn auf das gewünschte Ziel oder an die gewünschte Position. Fähigkeiten haben eine so genannte "Abklingzeit". Das heißt, nach der Aktivierung dauert es ein wenig, bis sie wieder verfügbar sind.

DIE KAMPAGNEN

Die verschiedenen Einsätze bilden einen Erzählstrang, der sich auf den Wettlauf nach Berlin konzentriert. Dieser wird für die beteiligten Nationen (Westalliierte, Sowjets und Deutsche) natürlich aus einem völlig verschiedenen Blickwinkel dargestellt. In einer Einführung (Tutorial) erfahren Sie alles über das richtige Positionieren der Spielansicht, was es mit den unterschiedlichen Waffengattungen (Artillerie, Panzer, Infanterie und Nachschub) auf sich hat, wie man einzelne und mehrere Einheiten steuert, und welche Spezialfähigkeiten diese haben. Die wichtigsten Kampftaktiken werden ebenfalls erläutert. Im Anschluss daran können Sie entweder die russische (einfach) oder alliierte (normaler Schwierigkeitsgrad) Kampagne auswählen. Sie müssen beide erfolgreich abschließen, um die deutsche Kampagne freizuschalten, die gleichzeitig die schwierigste ist.
Außerdem gibt es noch eine französische Kampagne, die einsatzweise verfügbar gemacht wird, sobald Sie andere Feldzüge siegreich beendet haben. Das ging leider nicht anders, da die Kampagne nicht in den historischen Zeitrahmen und den Wettlauf nach Berlin gepasst hat. Die letzte Mission der Franzosen findet in Paris statt und wird freigeschaltet, wenn die anderen drei erfolgreich abgeschlossen wurden.

Russische Kampagne

Im Verlauf des Krieges benötigten die Sowjets immer mehr Ausrüstung, Waffen und Soldaten. Dabei konnten sie auf ein riesiges Menschenpotenzial und zahlreiche gut organisierte Arbeitskräfte zurückgreifen. Der gemeine sowjetische Soldat verfügte über eine gute Portion Patriotismus und hasste die deutschen Invasoren mit einer Inbrunst, die ihresgleichen suchte. Seine Moral war daher unerschöpflich hoch und bildete die Grundlage für sein legendäres Durchhaltevermögen, die Unempfindlichkeit gegenüber extremen Wetterbedingungen und seinen Siegeswillen, der auch in ungünstigen Situationen nicht geschmälert wurde.
Die sowjetische Kampagne für den Wettlauf nach Berlin bietet Ihnen das volle Spektrum an Herausforderungen und Nervenkitzel, den Sie von dieser Epoche erwarten können. Dabei werden Sie Zeuge von Sturmangriffen auf befestigte Stellungen des Gegners, Panzerschlachten auf schneebedeckten Ebenen, selbstlosen Opfergängen Ihrer Soldaten und dem Überwinden von Schwierigkeiten, die sich mit Worten nicht beschreiben lassen. In sieben actiongeladenen und historisch exakten Einsätzen folgen Sie dem siegreichen Weg der Roten Armee, der im Januar 1944 mit der Offensive in den baltischen Staaten begann und

Rush for Berlin

mit der dramatischen Schlacht um Berlin im Mai 1945 sein Ende fand. Ihre finale Aufgabe ist die Eroberung der deutschen Hauptstadt. Stürzen Sie Hitlers Terrorregime um jeden Preis!
Die russische ist die einfachste der drei Kampagnen und eignet sich daher ideal für nicht ganz so erfahrene Spieler. Auch wenn sie nicht auf ihre Verluste achten müssen, stellt der Sieg immer noch eine beachtliche Herausforderung dar. Doch den wahren Kick bekommen Sie aus dem Spielkonzept. Wie im richtigen Leben ist die Zeit hier das A und O. Sie kämpfen nicht nur gegen ihren Feind, sondern auch gegen die Uhr. Kleinere Fehler kosten Sie Stunden oder Tage. Wenn Sie richtig daneben hauen, kann es Wochen dauern, bis das Missgeschick ausgebügelt ist. Ihre Missionsergebnisse werden mit den entsprechenden historischen Gegebenheiten verglichen. Je nachdem, wie Sie sich geschlagen haben, erhalten Sie einen Bonus oder Strafabzug auf Ihren Punktestand. Eine unterdurchschnittliche Gesamtleistung kann dazu führen, dass Sie das Rennen gegen die Westalliierten verlieren. Wenn Sie jedoch fehlerlos agieren, hissen Ihre Truppen die Sowjetflagge auf dem Reichstag, bevor die Westalliierten überhaupt den Rhein überschreiten können.

Kampagne der Westalliierten

Die Westalliierten stehen auf ihrem Weg zur Reichshauptstadt vor einer etwas komplexeren und schwierigeren Herausforderung. Nach der Gesamtmobilisierung der amerikanischen Wirtschaft war es ein Leichtes, die US-Truppen in Europa hervorragend zu versorgen. Größere Menschenverluste mussten allerdings tunlichst vermieden werden, um die öffentliche Meinung und die politische Landschaft an der Heimatfront nicht negativ zu beeinflussen. Situationsbedingt musste eine andere Kriegsdoktrin als die der Deutschen oder Sowjets zum Einsatz kommen, die Ende 1944 in einen Abnutzungskrieg mündete.
Die ungestümen Abenteuer, in die man sich in Nordafrika und Italien teilweise vergebens gestürzt hatte, gehörten nun der Vergangenheit an. Die US-Truppen polterten nicht mehr wild auf ihren Feind los, sondern konzentrierten sich auf eine sorgfältige Planung und die ausgeklügelte Koordination ihrer Land-, See- und Luftstreitkräfte. Die neue Methode trug maßgeblich zum Erfolg der Landung in der Normandie bei und ermöglichte den alliierten Truppen den blitzschnellen Vormarsch bis in die Niederlande und die Ardennen. Die nachfolgenden Vorstöße an den Rhein und in das Zentrum Mitteleuropas waren die letzten wirklich großen Schlachten, die im Zweiten Weltkrieg auf dem europäischen Kontinent ausgefochten wurden.

In den sieben historisch nachempfundenen Szenarien der Westalliierten müssen Sie nicht nur die Schlagkraft Ihrer Armeen unter Beweis stellen, sondern auch den Zusammenhalt ihrer Alliierten wahren, die teilweise völlig konträre Ziele verfolgen. Sie sind den Deutschen zwar zahlenmäßig und technisch überlegen und besitzen die absolute Luftherrschaft, aber werden Sie bloß nicht übermütig, denn das könnte bei diesem erfahrenen und entschlossenen Gegner fatale Folgen haben.

Rush for Berlin bietet Ihnen das ganze Spektrum an Herausforderungen aus der damaligen Zeit. Und durch das innovative Spielkonzept bekommen Sie sogar die Gelegenheit, die Geschichte neu zu schreiben. Ein schlechtes Gesamtergebnis führt dazu, dass Sie vor der Elbe stehen bleiben. Wenn es mittelgut für Sie läuft, erreichen Sie den Fluss wenigstens. Denken Sie daran: Nur die Besten schaffen es vor den Sowjets bis nach Berlin.

Deutsche Kampagne

Sobald Sie die Kampagnen der Sowjets und Westalliierten erfolgreich abgeschlossen haben, wird die deutsche freigeschaltet. Sie umfasst actiongeladene fiktive Szenarien, die allerdings historisch plausibel gestaltet sind. Die zahlreichen Einheitentypen, die damals tatsächlich oder fast zum Einsatz gekommen sind, eröffnen Ihnen die Möglichkeit, die Geschichtsbücher mit Hilfe der Wehrmacht umzuschreiben.

Die meisten Echtzeitstrategietitel scheuen sich davor, Alternativen für das Ende des Zweiten Weltkriegs anzubieten. **Rush for Berlin** traut sich an dieses Tabuthema heran, will damit aber keinesfalls den Nationalsozialismus und dessen Folgen glorifizieren. Um diese Absicht zu betonen, kommt Hitler im Spiel durch das Attentat von Graf Stauffenberg im Juli 1944 ums Leben. Sie übernehmen dann das Kommando über die deutsche Wehrmacht, die sich des gleichzeitigen Ansturms zweier zahlenmäßig überlegener Gegner an der Ost- und Westfront erwehren muss.

Die Kampagne beginnt damit, dass die sowjetischen und westalliierten Truppen die deutsche Grenze überschreiten. Sie haben die Aufgabe, die beiden Offensiven mit allen Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln aufzuhalten. Dazu gehört auch eine stetig wachsende Anzahl von Düsenjägern des Typs Me 262.

An diesem Punkt beginnt die bereits erwähnte fiktive Handlung des Spiels. Die Alliierten verlieren langsam, aber sicher die Luftherrschaft, und die deutsche Rüstungsindustrie kann ihre Streitkräfte wieder bedarfsgerecht mit Ausrüstung versorgen. Die effiziente Verteilung Ihres Nachschubs ist in allen Szenarien nicht nur eine wichtige Voraussetzung für den

Erfolg, sondern auch einer der zahlreichen Faktoren, die dafür sorgen, dass die deutsche Kampagne selbst für "alte Hasen" zu einer echten Herausforderung wird.

Ihre neu errungene Luftüberlegenheit eröffnet den Deutschen die Möglichkeit, die sowjetische Offensive an der Oder im Frühjahr 1945 zurückzuschlagen. Und wer weiß?

Da die Erfolgschancen eines Atombombenangriffs auf deutsche Ziele dadurch ebenfalls stark beschnitten werden, könnte es sogar sein, dass die Westalliierten letztendlich den Grenzverlauf des Dritten Reichs aus dem Jahre 1935 akzeptieren.

Französische Kampagne

Die Bonuskampagne von RfB beschäftigt sich mit einem wichtigen Thema des zweiten Weltkriegs, das im Spielebereich oft übersehen wird. Dabei geht es um den französischen Widerstand (die Résistance), der den Nationalstolz durch die Befreiung des Vaterlandes wiederherstellen und die deutsche Besatzung beenden wollte.

Mit Hilfe eines bunten Sammelsuriums aus britischen Spezialagenten und internationalen Freiwilligen unternahm der Maquis (zivile Widerstandskämpfer) zahllose Versuche, die verhassten Deutschen ein für alle Mal loszuwerden. Das Spektrum reichte dabei von Sabotageakten bis hin zu schweren Gefechten mit Wehrmachtseinheiten. Die Partisanen spielten eine wichtige Rolle bei der erfolgreichen Landung der Alliierten in der Normandie und nahmen auch an der Befreiung von Paris teil. Viele von ihnen kämpften über die Grenzen ihrer Heimat hinaus weiter gegen die Deutschen und schlossen sich der freifranzösischen Armee unter General Charles de Gaulle an. Die Kampagne beschreibt in vier Missionen mehrere legendäre Episoden aus der Geschichte des Maquis, die zwischen März und September 1944 stattfanden. Wir haben sie den Helden gewidmet, die ihr Leben für die Befreiung Europas vom Nationalsozialismus gaben.

Das Schlachtfeld

In diesem Abschnitt lernen Sie, wie Sie Ihre Truppen in den Kampf führen, und was Ihre Hauptaufgabe in **Rush for Berlin** ist. Die Grundlagen sind dabei immer dieselben, unabhängig davon, ob Ihr Einsatz im Rahmen einer Kampagne, eines Gefechts gegen den Computer oder einer Online-Partie mit Ihren Freunden stattfindet.

BENUTZEROBERFLÄCHE

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles über die Benutzeroberfläche von Rush for Berlin, die zur Steuerung Ihrer Operationen auf dem Schlachtfeld dient. Die Oberfläche besteht aus
a) Minikarte
b) Befehlsskala
c) Offizierssymbole

Minikarte

Auf der Minikarte finden Sie ein verkleinertes Bild des Einsatzgebiets. Alle Truppen und Gebäude darauf werden als Punkte oder Symbole mit unterschiedlichen Farben dargestellt: Eigene Truppen sind grün, feindliche Truppen sind rot, und Gebäude sind grau. Für die verschiedenen Aufgaben, die Sie zu erfüllen haben, gibt es ebenfalls eigene Symbole. Aufgabenbeispiele wären das Verteidigen einer Stellung, das Besetzen eines strategisch wichtigen Gebäudes oder das Aufklären eines bestimmten Gebietes.

Auf der linken Seite der Minikarte befinden sich vier Schaltflächen, mit denen Sie unterschiedliche Einstellungen vornehmen:

Einheitentransfer (nur Mehrspielermodus):

Markieren Sie die zu übertragenden Einheiten, klicken Sie auf diese Schaltfläche und dann auf eine Einheit eines verbündeten Spielers, um den Vorgang abzuschließen.

Anzeige verbündete/feindliche Einheiten:

Schaltet zwischen zwei Modi um. Im Standardmodus verfügen alle Spieler über eine eigene Farbe. Im Gruppenmodus werden nur die Teams farblich unterschieden (Gegner: rot, eigene Truppen: grün).

Signal auf Minikarte:

Damit geben Sie Ihren Mitspielern Zeichen, indem Sie z. B. Angriffspunkte im Mehrspielermodus markieren.

Gelände ein/aus:

Diese Einstellung legt fest, ob das Gelände auf der Minikarte angezeigt wird.

Rechts unten finden Sie einige grundsätzliche Informationen zum Spiel (Einsatzzeit, Geschwindigkeit).

Auf der rechten Seite der Minikarte sehen Sie die Anforderungsschaltflächen für Offiziere. Je nach gewählter Nation und Karte können Sie um Unterstützung durch Offiziere bitten. Diese werden mit Fallschirmen am Zielpunkt abgeworfen. Sofern das Kartenlimit noch nicht erreicht ist, besteht die Möglichkeit, weitere Offiziere anzufordern. Per Fallschirm angelandete Offiziere haben immer die Stufe 3. Das gilt allerdings nicht für Stammeinheiten.

Befehlsskala

Über die Skala rechts unten auf dem Bildschirm erteilen Sie Ihren Einheiten allgemeine Befehle:

Haltung annehmen (Aufrichten/Auf den Boden legen).
Bei Fahrzeugen lässt sich damit die Hauptbewaffnung ein- oder ausschalten.

Verhalten annehmen (aggressiv, defensiv, passiv)

Stehen bleiben

Die restlichen drei Plätze sind für die Aktivierung einheitenspezifischer Fähigkeiten vorgesehen. Normale Einheiten verfügen normalerweise nur über eine Fähigkeit, Offiziere haben je nach Stufe meist mehrere.
Passive Fähigkeiten wirken immer, es ist kein Eingreifen von Ihrer Seite aus erforderlich.

Aktive Fähigkeiten sind von einer Ladeleiste umgeben und werden vom Spieler ausgelöst.

Für manche Fähigkeiten steht eine Automatikfunktion zur Verfügung, die Sie mit einem Rechtsklick aktivieren, und die durch eine bewegliche Markierung auf der grünen Leiste gekennzeichnet wird. Fähigkeiten mit Automatikfunktion werden von Computerspielern eingesetzt, sobald sich eine Gelegenheit dafür bietet - manchmal auch dann, wenn es zu früh oder zu spät ist.

Verhaltensmodi

Mit diesen Modi legen Sie fest, wie sich Ihre Truppen bewegen, wie sie kämpfen, und wie sie sich beim Eintreten von bestimmten Ereignissen verhalten sollen. Die Reaktionen von Soldaten und Fahrzeugen sind im aggressiven und defensiven Modus identisch.

- **Aggressiver Modus:** Stehende Soldaten greifen alle Gegner in Sichtweite an, verfolgen sie und kehren nicht an ihren Ausgangspunkt zurück.
- **Defensiver Modus:** Die Soldaten verfolgen den Gegner nicht und bleiben an Ort und Stelle. Sie drehen sich aber in Richtung des Feindes und feuern auf ihn, sobald er nahe genug herangekommen ist. Die Soldaten bewegen sich direkt auf ein Ziel und schießen dabei nach eigenem Ermessen.
- **Passiver Modus:** Die Soldaten eröffnen nie das Feuer auf den Gegner, sondern erwidern es so lange, wie dieser sich in Reichweite befindet und stellen dieses erst ein, wenn ihr Ziel vernichtet oder verschwunden ist. Die Einheiten verfolgen keine Gegner und nutzen die verfügbare Deckung voll aus. Sobald sie ihren Zielpunkt erreichen, suchen sie dort nach einer geeigneten Stellung, besetzen diese und schalten in den Defensivmodus.
  Ist vor Ort keine Stellung vorhanden, versuchen sie sich zu tarnen und erwidern das Feuer nach besten Kräften.

Offizierssymbole

Sowohl auf der Befehlsskala als auch in der rechten oberen Bildschirmecke befinden sich Offizierssymbole. Diese ermöglichen in der Hitze des Gefechts den Schnellzugriff auf Kommandos, wenn Sie gerade keine Offiziere ausgewählt haben. Die Funktionen dieser Schaltflächen sind mit denen der Fähigkeitssymbole auf der Skala identisch.

Fähigkeiten

OFFIZIERE

Offiziere haben ähnliche Aufgaben wie Helden in anderen Echtzeitstrategiespielen und spielen eine wichtige Rolle in Ihrer Armee. Der Verlust eines Offiziers bedeutet aber nicht, dass Sie Ihrem Gegner auf der Karte unterliegen. Er hat keine Symbolfunktion, sondern kann per Funk taktische Luft- bzw. Artillerieunterstützung oder Nachschubbehälter anfordern und an einem beliebigen Punkt auf der Karte abwerfen lassen. Wenn der zu beschießende Bereich im Kriegsnebel liegt, wird der dort angerichtete Schaden um 50 % verringert.

KOMMISSAR (SOWJETS)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Doppelration Wodka (passiv):
Im Allgemeinen ändert sich die Kampfmoral von Soldaten permanent. Scharfschützen und Artilleriebeschuss beeinflussen sie beispielsweise negativ. In diesem Fall wird die Moralstufe aller Soldaten im Sichtbereich des Offiziers vom Normal- auf den Maximalwert angehoben. Andere die Moral beeinflussende Effekte bleiben jedoch weiterhin gültig.

• Fähigkeit 2 - Organisieren (passiv):
Wenn der Spieler ein Gebäude in Sichtweite des Offiziers besetzt, erhält er eine gewisse Menge an Ressourcen vom Gegner.

• Fähigkeit 3 - Propaganda (aktiv):
Der Kommissar kann den Befehl erteilen, einen bestimmten Bereich mit massenwirksamer Propaganda zur Demoralisierung des Gegners zu überziehen.

PARTISANENANFÜHRER (SOWJETS)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Wildinstinkt (passiv):
Der Offizier kann alle schleichenden, in Gebäude oder Waldstücken versteckten oder getarnten Feindeinheiten (auch Attrappen) in seinem Sichtbereich ausmachen.

• Fähigkeit 2 - Charismatischer Anführer (passiv):
Die Stufe der Partisanen des Spielers steigt um den Wert 1 (max. 4).

• Fähigkeit 3 - Partisanenaktivität (aktiv):
Der Offizier vernichtet alle beschädigten Fahrzeuge, die weniger als 25 % Gesamtstärke aufweisen.

GRUPPENFÜHRER (SOWJETS)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Expertenbesatzung (passiv):
Fahrzeuge mit dem Offizier an Bord erleiden keine kritischen Treffer. Wird ein solches Fahrzeug vernichtet, können seine Besatzung und der Offizier unverletzt "ausbooten".

• Fähigkeit 2 - Kommandotaktik (passiv):
Das Besetzen von markierten Spezialgebäuden im Sichtbereich des Offiziers wird um 50 % beschleunigt.

• Fähigkeit 3 - Roter Eifer (aktiv):
Nach dem Aktivieren dieser Fähigkeit steckt der Offizier sämtliche Schäden ein, die Soldaten in seinem Sichtbereich hätten erleiden müssen.

ARTILLERIEOFFIZIER (SOWJETS)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Adlerauge (passiv):
Die Reichweite des Artilleriegeschützes, an dem sich der Offizier befindet, wird um 25 % erhöht.

• Fähigkeit 2 - Artilleriebeobachter (passiv):
Alle Artilleriegeschütze in Sichtweite des Offiziers erhalten einen Schadensbonus von 25 %.

• Fähigkeit 3 - Feuerunterstützung (aktiv):
Der Offizier kann Artillerieunterstützung für seinen Sichtbereich anfordern.

PIONIER (DEUTSCHLAND)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Feldwerkstatt (passiv):
Das Fahrzeug, in dem sich der Offizier befindet, wird ständig repariert.

• Fähigkeit 2 - Ersatzteile organisieren (passiv):
Der Spieler erhält eine geringe Menge Ressourcen, sobald ein gegnerisches Fahrzeug zerstört wird.

• Fähigkeit 3 - Goliath steuern (aktiv/automatisch):
Der Offizier schickt einen Minipanzer mit einer Sprengladung los, der nicht ausgewählt oder zerstört werden kann. Das Ziel muss sich in Sichtweite des Offiziers befinden. Jeder Offizier kann nur einen Minipanzer auf einmal steuern. Im Automatikmodus wird der Goliath aktiviert, wenn der Offizier angegriffen wird oder auf ein Ziel feuert.

BODENOFFIZIER DER LUFTWAFFE (DEUTSCHLAND)

Spezialfähigkeit: Fliegerfaust. Effektiv gegen Luft- und Bodenziele.

• Fähigkeit 1 - Einheitenerkennung (passiv):
Der Offizier erkennt falsche und getarnte Einheiten in seinem Sichtbereich.

• Fähigkeit 2 - Luftunterdrückung (passiv):
Die Stufe aller Infanterieeinheiten im Sichtbereich des Offiziers wird um 1 verringert.

• Fähigkeit 3 - Luftüberlegenheit (aktiv):
Für einen gewissen Zeitraum werden alle Feindflugzeuge auf der gesamten Karte von Düsenjägern des Typs Me 262 abgeschossen.

PANZERASS (DEUTSCHLAND)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Verstärkte Panzerung (passiv):
Die Frontpanzerung des Fahrzeugs, in dem der Offizier sitzt, wird um 95 % verstärkt.

• Fähigkeit 2 - Richtschützenausbilder (passiv):
Die Fahrzeuge im Sichtbereich des Offiziers erhalten einen Schadensbonus von 25 %.

• Fähigkeit 3 - Volltreffer (aktiv/automatisch):
Das anvisierte Ziel wird durch den nächsten Schuss vernichtet.
Im Automatikmodus ist diese Fähigkeit aktiv, sobald das Fahrzeug des Offiziers attackiert wird oder er den Feind selbst angreift. Sie gilt nur für gepanzerte Fahrzeuge und Pak, nicht für Infanterieeinheiten.

VOLKSSTURMOFFIZIER (DEUTSCHLAND)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Respektierter Anführer (passiv):
Verbündete Soldaten im Sichtbereich des Offiziers sind immun gegen Demoralisierungsversuche des Feindes. Das "normale" Sinken der Moral im Rahmen des Spielverlaufs wird davon nicht beeinflusst. Positive Moralfaktoren werden nicht aufgehoben.

• Fähigkeit 2 - Letztes Aufgebot (passiv):
Senkt die Kosten für Panzergrenadiere um 50 %.

• Fähigkeit 3 - Speer-Methode (aktiv):
Alle Fabriken (produzierende Gebäude) im Sichtbereich des Offiziers schließen ihre Bauvorhaben sofort ab.

SAS-OFFIZIER (WESTALLIIERTE)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Sabotage (passiv):
Die Fertigungsgeschwindigkeit feindlicher Produktionsstätten im Sichtbereich des Offiziers sinkt um 50 %.

• Fähigkeit 2 - Fallschirmjägerausbildung (passiv):
Die Stufe aller Luftlandeeinheiten auf der Karte steigt um 1 (Maximum: 4).

• Fähigkeit 3 - Luftlandung (aktiv):
Setzt eine Gruppe Elite-Fallschirmjäger (Stufe 4) an der gewünschten Position ab.

Rush for Berlin

KOMMUNIKATIONSOFFIZIER (WESTALLIIERTE)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Fernglas (passiv):
Die Sichtweite von Fahrzeugen, in denen sich der Offizier befindet, wird um 25 % erhöht.

• Fähigkeit 2 - Standleitung (passiv):
Die Eigenschaften von Spezialgebäuden im Sichtbereich des Offiziers (Funktürme, Radartürme, Flugfelder) können häufiger genutzt werden. Die Abklingzeit für diese Effekte verringert sich um 25 %.

• Fähigkeit 3 - Bildaufklärer (aktiv):
Für eine kurze Zeit lichtet sich der Kriegsnebel auf der gesamten Karte.

RANGER (WESTALLIIERTE)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Respektierter Anführer (passiv):
Verbündete Soldaten im Sichtbereich des Offiziers sind immun gegen Demoralisierungsversuche des Feindes. Das "normale" Sinken der Moral im Rahmen des Spielverlaufs wird davon nicht beeinflusst. Positive Moralfaktoren werden nicht aufgehoben.

• Fähigkeit 2 - Perfekte Kommunikation (passiv):
Die Stufe aller verbündeten Infanterieeinheiten im Sichtbereich des Offiziers steigt um 1 (Maximum: 4).

• Fähigkeit 3 - Blitzangriff (aktiv/automatisch):
Der Offizier bewegt sich auf ein gegnerisches Fahrzeug zu, greift es an, schaltet die Besatzung aus und kommt dabei selbst ums Leben. Die Entfernung ähnelt der bei einem Angriff mit Haftladungen. Im Automatikmodus wird diese Fähigkeit aktiviert, sobald sich der Trupp mit dem Offizier einem Feindfahrzeug nähert.

NACHSCHUBOFFIZIER (WESTALLIIERTE)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Persönlicher Einfluss (passiv):
Die Herstellungsdauer und -kosten von Lkw werden um 25 % gesenkt.

• Fähigkeit 2 - Rationalisierung (passiv):
Die Geschwindigkeit von Produktionsstätten im Sichtbereich des Offiziers wird um 15 % erhöht.

• Fähigkeit 3 - Versorgung aus der Luft (aktiv):
Neben dem Offizier wird ein Nachschubbehälter abgeworfen.
Das Transportflugzeug kann allerdings abgeschossen werden.

ANFÜHRER DES MAQUIS (FRANKREICH)

Spezialfähigkeit: keine

• Fähigkeit 1 - Windläufer (passiv):
Alle eigenen Infanterieeinheiten bewegen sich geräuschlos fort. Der Bereich, in dem sie vom Gegner gesichtet werden können, verkleinert sich um 50 %.

• Fähigkeit 2 - Perfekte Kommunikation (passiv):
Die Stufe aller verbündeten Infanterieeinheiten im Sichtbereich des Offiziers steigt um 1 (Maximum: 4).

• Fähigkeit 3 - Sprengladung (aktiv):
Der Offizier bringt eine Sprengladung an seiner Position an. Die Bombe lässt sich über das Bedienfeld zünden oder wieder entschärfen. Besonders wirksam ist sie beim Einsatz gegen Gebäude. Wenn Sie Fahrzeuge damit angreifen, erzielen Sie einen kritischen Treffer auf Ihr Ziel.

HERKÖMMLICHE INFANTERIEEINHEITEN

REGULÄRE INFANTERIE (WESTALLIIERTE, DEUTSCHLAND, SOWJETUNION) - KARABINER

Spezialfähigkeit: Handgranatenwurf. Die Einheit kann eine Handgranate auf in der Nähe liegende Ziele werfen. Die Waffe hat eine Flächenwirkung. Pro Einheit kann nur eine Granate auf einmal eingesetzt werden.

• Fähigkeit 1 - Haftladung (aktiv/automatisch):
Die Einheit wirft eine magnetische Haftladung auf ein Panzerfahrzeug in ihrer Nähe. Die Mine explodiert beim Aufprall, beschädigt das Ziel schwer und kann sogar einen kritischen Treffer zur Folge haben. Pro Einheit kann nur eine Mine auf einmal eingesetzt werden. Im Automatikmodus wird die Haftladung geworfen, sobald das Ziel nahe genug herangekommen ist.

SCHARFSCHÜTZE (WESTALLIIERTE, DEUTSCHLAND, SOWJETUNION) - SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Spezialfähigkeit: Scharfschützen wirken sich verheerend auf die Moral feindlicher Infanterieeinheiten aus. Diese Einheit besteht aus nur einem Soldaten.

• Fähigkeit 1 - Schneller Stellungswechsel (aktiv/automatisch):
Die Einheit "teleportiert" sich an eine andere Position in ihrem Sichtbereich. Gesperrte Abschnitte sind dabei nicht wählbar. Ist der Automatikmodus aktiviert, versucht die Einheit sich mit dieser Fähigkeit zu retten, sobald sie unter Feuer liegt.

MINENRÄUM-PIONIER (WESTALLIIERTE, DEUTSCHLAND, SOWJETUNION) - PISTOLE

Spezialfähigkeit: Kann Minen markieren und räumen. Diese Einheit besteht aus nur einem Soldaten.

• Fähigkeit 1 - Landmine (aktiv):
Wenn Sie diese Fähigkeit aktivieren, legt die Einheit selbst ein Minenfeld an ihrer Position an. Die Minen werden nur von feindlichen Truppen ausgelöst.

FLAMMENWERFER (WESTALLIIERTE, DEUTSCHLAND, SOWJETUNION) - FLAMMENWERFER

Spezialfähigkeit: Dieser Einheitentyp sorgt für eine erhebliche Demoralisierung feindlicher Infanteristen. Gebäude und Bunker werden kaum von ihm beschädigt; die darin in Stellung gegangenen Soldaten jedoch umso mehr. Beim Angriff auf gepanzerte Einheiten macht die Hitze deren Stahlhülle langsam brüchig.

- **Fähigkeit 1 - Hochdrucktank (aktiv):**
  In Gebäuden stationierte Infanteristen erleiden zusätzlichen Schaden.

SANITÄTER (WESTALLIIERTE, DEUTSCHLAND, SOWJETUNION) - PISTOLE

Spezialfähigkeit: Heilt andere Infanterieeinheiten.

- **Fähigkeit 1 - Feldlazarett (aktiv):**
  Der Sanitäter legt Verbandszeug an seiner Position ab. Verbündete Truppen in der Nähe werden dadurch geheilt.

GRANATWERFER-INFANTERIE (WESTALLIIERTE, DEUTSCHLAND, SOWJETUNION)

Spezialfähigkeit: sehr schlagkräftiger Fernangriff mit Flächenschaden

- **Fähigkeit 1: -**

PARTISANEN (SOWJETUNION) - GEWEHR

Spezialfähigkeit: Molotow-Cocktail - wird auf Ziele in der Nähe geworfen. Die Explosion der Flasche richtet erheblichen Schaden an. Sie können damit auch Panzer angreifen und die Besatzung verwunden. Pro Einheit kann nur ein Molotow-Cocktail auf einmal eingesetzt werden.

- **Fähigkeit 1 - Sprengladung (aktiv):**
  Die Einheit bringt eine Sprengladung an ihrer Position an. Die Bombe lässt sich über das Bedienfeld zünden oder wieder entschärfen. Besonders wirksam ist sie beim Einsatz gegen Gebäude. Wenn Sie Fahrzeuge damit angreifen, können Sie auch einen kritischen Treffer landen.

Rush for Berlin

LUFTLANDEINFANTERIE (WESTALLIIERTE) - MASCHINENPISTOLE

Spezialfähigkeit: Dieser Einheitentyp kann mit Flugzeugen an einem beliebigen Punkt auf der Karte abgesetzt werden. Sie können ihn auch in Kasernen ausbilden lassen. Beim Absprung aus der Luft erhalten die Einheiten die Stufe des Offiziers, der sie angefordert hat (3). Ansonsten übernehmen sie die Stufe der Kaserne, in der sie ausgebildet wurden (1-3). Luftlandetruppen können Handgranaten einsetzen.

- Fähigkeit 1 - Sprengladung (aktiv): Die Einheit bringt eine Sprengladung an ihrer Position an. Die Bombe lässt sich über das Bedienfeld zünden oder wieder entschärfen. Besonders wirksam ist sie beim Einsatz gegen Gebäude. Wenn Sie Fahrzeuge damit angreifen, können Sie auch einen kritischen Treffer landen.

SCHWERE INFANTERIE (SOWJETUNION) - MASCHINENPISTOLE

Spezialfähigkeit: Die Panzerung wird auf jeder Seite um 15 % verstärkt. Dieser Einheitentyp kann Handgranaten einsetzen.

- Fähigkeit 1 - Sprengstoffhund (aktiv/automatisch): Dieser Einheitentyp kann einen mit einer Bombe ausgerüsteten Hund auf ein Ziel losschicken. Nach der Ankunft geht die Ladung hoch. Der Hund läuft vor der Explosion wieder zurück. Er kann nicht anvisiert werden und lässt sich nicht vernichten. Da Gebäude durch die Ladung kaum beschädigt werden, eignet sich der Sprengstoffhund besonders für Angriffe auf frei stehende Einheiten. Im Automatikmodus wird die Fähigkeit aktiviert, sobald die Einheit angegriffen wird oder das Feuer auf den Feind eröffnet.

PANZERJÄGER-INFANTERIE - BAZOOKA

Spezialfähigkeit: Ein-Mann-Einheit

- Fähigkeit 1 - Panzersperre (aktiv): Der Soldat baut an seiner Position eine Panzersperre auf. Diese kann durch Beschuss zerstört werden.

PANZERGRENADIER (DEUTSCHLAND) - PANZERSCHRECK

Spezialfähigkeit: +10 % Panzerung auf allen Seiten. Ein-Mann-Einheit.

• Fähigkeit 1 - Panzersperre (aktiv): Der Soldat baut an seiner Position eine Panzersperre auf. Diese kann durch Beschuss zerstört werden.

FALLSCHIRMJÄGER (DEUTSCHLAND)

Spezialfähigkeit: Dieser Einheitentyp kann an einer beliebigen Kartenposition aus der Luft abgesetzt werden. Sie können ihn auch in Kasernen ausbilden lassen. Beim Absprung aus der Luft erhalten die Einheiten die Stufe des Offiziers, der sie angefordert hat (3). Ansonsten übernehmen sie die Stufe der Kaserne, in der sie ausgebildet wurden (1-3). Luftlandetruppen können Handgranaten einsetzen.

• Fähigkeit 1 - Sprengladung (aktiv): Die Einheit bringt eine Sprengladung an ihrer Position an. Die Bombe lässt sich über das Bedienfeld zünden oder wieder entschärfen. Beim Einsatz gegen Gebäude richtet sie zusätzlichen Schaden an. Wenn Sie Fahrzeuge damit attackieren, können Sie auch einen kritischen Treffer landen.

WIDERSTANDSKÄMPFER (FRANKREICH) - KARABINER

Spezialfähigkeit: Molotow-Cocktail; wird auf in der Nähe befindliche Einheiten geworfen. Die Explosion der Flasche richtet erheblichen Schaden an. Sie können damit auch Panzer angreifen und der Besatzung Schaden zufügen. Pro Einheit kann nur ein Molotow-Cocktail auf einmal eingesetzt werden.

• Fähigkeit 1 - Sprengladung (aktiv): Die Einheit bringt eine Sprengladung an ihrer Position an. Die Bombe lässt sich über das Bedienfeld zünden oder wieder entschärfen. Besonders wirksam ist sie beim Einsatz gegen Gebäude. Wenn Sie Fahrzeuge damit angreifen, können Sie auch einen kritischen Treffer landen.

Rush for Berlin

Alles, was Sie jemals über Einheiten wissen wollten

BESATZUNGEN

Im Allgemeinen passen nur eine Gruppe und ein Offizier in ein Fahrzeug.
Die Schlagkraft der Kampfwagen hängt von der Anzahl der Besatzungsmitglieder und der Anweseinheit eines Offiziers ab. Eine reguläre Besatzung besteht aus drei Soldaten und einem Offizier.

1 Besatzungsmitglied:	Das Fahrzeug kann sich lediglich bewegen.
2 Besatzungsmitglieder:	Die Primärwaffe ist verfügbar.
3 Besatzungsmitglieder:	Die Primärwaffe und eine Sekundärwaffe sind verfügbar.
4 Besatzungsmitglieder:	Die Primärwaffe und zwei Sekundärwaffen sind verfügbar
5 Besatzungsmitglieder:	Die Primärwaffe und drei Sekundärwaffen sind verfügbar

Da die Besatzung von Versorgungsfahrzeugen (außer Transportern) nicht entfernt werden kann, lassen sich diese Einheiten auch nicht besetzen. Dazu zählen die folgenden Typen:

- **Aufklärungsfahrzeuge**
- **Hilfsfahrzeuge**
- **Attrappenfahrzeuge**

PANZERUNG UND SCHADEN

Fahrzeuge sind an allen fünf Seiten (vorne, links, rechts, hinten, oben) gepanzert.
Die Panzerung sorgt für eine prozentuale Abschwächung von Schäden. Ihr Zustand verschlechtert sich außer beim Beschuss durch Flammenwerfern oder Brandflaschen nicht.
Wenn der Grundwert einer Panzerung größer als 95 % ist, kommt kein Bonus zur Anwendung. Der Wert bleibt derselbe. Bei einem Grundwert unter 95 % kann der durch Boni erhöhte Panzerungswert diese 95 % nicht überschreiten.
Wird eine Einheit durch eine Waffe mit Flächenwirkung getroffen, erleidet sie Schaden an ihrer oberen Panzerung. Alle in der Nähe befindlichen Einheiten werden an den Seiten beschädigt. Explodiert eine Granate vor der Einheit, federt die Frontpanzerung den Schaden ab. Analog verhält es sich mit der rückwärtigen Panzerung.
Bestimmte Waffen ermöglichen auch kritische Treffer.

ANDERE EFFEKTE:

Haftladung (reguläre Infanterie):
Die Besatzung erleidet zusätzlichen Schaden und kann sogar vernichtet werden. In diesem Fall ist das Fahrzeug nach dem Angriff leer.

Landmine (Minenräum-Pioniere), **Zeitbombe** (Luftlandetruppen), **Sprengladung** (Partisanen), **Goliath** (Pionier-Offiziere), **Sprengstoffhund** (schwere Infanterie)**:**
Ketten fallen ab bzw. Reifen bekommen einen Platten. Das Fahrzeug ist bewegungsunfähig.

Feuereffekte (Flammenwerfer oder Molotow-Cocktail)**:**
Beschädigen die Panzerung und machen das Fahrzeug angreifbarer. Beschädigte Panzerungen können mit einem Nachschub-Lkw repariert werden.

TRÜMMER

Explodierende Fahrzeuge hinterlassen Trümmer, die nach kurzer Zeit verschwinden.

FAHRZEUGPARAMETER

Drehgeschwindigkeit (wird nicht angezeigt, je größer das Fahrzeug, desto langsamer dreht es sich.)

Drehgeschwindigkeit des Turms (wird nicht angezeigt, je größer der Turm, desto langsamer dreht er sich.)

Munition (Die Munition für die Turmbewaffnung verbraucht sich im Gefecht. Sie können sich durch Nachschub-Lkw und Depots neu bestücken lassen. Die Munition für MG und andere Schusswaffen ist unbegrenzt.)

FLAK-BATTERIEN

Dieser Waffentyp lässt sich wirkungsvoll gegen Flugzeuge im Sichtbereich einsetzen. Die Schadensberechnung erfolgt auf dieselbe Weise wie bei Kampfwagen. Mit Flak-Batterien können Sie auch Bodenziele bekämpfen.

AUFKLÄRER

Mit Aufklärungsfahrzeugen können Sie Luftaufklärer an jede beliebige Kartenposition entsenden. Wenn Sie strategische oder taktische Bomber anfordern, muss das Ziel in Sichtweite des Aufklärungsfahrzeugs liegen. Aufklärungsfahrzeuge lassen sich nicht erbeuten. Wenn sie zerstört werden, geht auch ihre Mannschaft verloren.

Fähigkeit 1 - Aufklärungsflugzeug anfordern (aktiv)
Fähigkeit 2 - Strategischen Bomber anfordern (aktiv): Zielgebiet muss im Sichtbereich des Fahrzeugs liegen.
Fähigkeit 3 - Taktischen Bomber anfordern (aktiv): Zielgebiet muss im Sichtbereich des Fahrzeugs liegen.

TRANSPORTFAHRZEUGE

Transportfahrzeuge bieten Platz für eine Gruppe (Jeeps u. ä.), zwei Gruppen (Lkw) oder mehr als zwei Gruppen (Züge) Soldaten.

ATTRAPPENFAHRZEUGE

Diese Spezial-Lkw können in drei verschiedene alliierte Panzerfahrzeuge (M26 Pershing, M4 Sherman "Skink", M7 Priest) verwandelt werden. Nach dem Aufstellen lassen sie sich zwar nicht mehr bewegen, können aber auseinandergebaut und an eine andere Position gebracht werden. Attrappen sind nicht kampffähig und haben natürlich erheblich weniger Trefferpunkte als ihre Vorbilder. Für den Gegner sehen sie allerdings absolut echt aus. Sie lassen sich erst aus allernächster Nähe identifizieren. Attrappenfahrzeuge können nicht erbeutet werden, und ihre Besatzungen gehen immer mit ihnen verloren.

Fähigkeit 1 - Sherman Skink
Fähigkeit 2 - M26 Pershing
Fähigkeit 3 - M7 Priest

NACHSCHUB-LKW

Nachschub-Lkw versorgen die von Ihnen gewählten Kampfeinheiten mit Munition und Ersatzteilen. Sie brauchen nicht aufgeladen zu werden, lassen sich nicht erbeuten, und ihre Besatzungen werden mit ihnen vernichtet.

Fähigkeit 1 - Reparieren
Fähigkeit 2 - Aufmunitionieren/Versorgen

NACHSCHUB-FLUGZEUGE

Dieser Flugzeugtyp ist nicht direkt steuerbar. Er verfügt über eine bestimmte Anzahl von TP und kann sowohl beschädigt als auch abgeschossen werden. Nachschub-Flugzeuge lassen sich nur von Offizieren und Aufklärungsfahrzeugen anfordern.

ZÜGE

Züge werden vom Spieler gesteuert. Jeder Waggon verfügt über eigene TP und kann grundsätzlich auch zerstört werden. In diesem Fall gehen auch alle dahinter fahrenden Waggons des Zugs verloren. Sollte die Lokomotive ausfallen, wird der ganze Zug vernichtet. Wenn die Schienen mit einem Hindernis blockiert werden sollen, zieht dieses bei einem Zusammenprall meist den Kürzeren. Sie können Einheiten in den Waggons und im Führerhaus unterbringen. Manche Waggons sind sogar mit Waffen bestückt. Sobald Sie einen Zug erbeutet haben, steigen die feindlichen Einheiten darin sofort aus.

AMPHIBIENFAHRZEUGE

Dabei handelt es sich um gewöhnliche Fahrzeuge, die flache Gewässer durchwaten können (Beispiel: der sowjetische T-40A).

BOOTE

Boote sind spezielle Transportgeräte, die eine nette grafische Abwechslung im Spiel darstellen. Auf ihnen können Infanteristen zwischen zwei Anlegestellen pendeln. Boote lassen sich nicht erbeuten, können aber zerstört werden.

LUFTLANDEFAHRZEUGE

Dabei handelt es sich um per Fallschirm abgeworfene normale Gefechtsfahrzeuge (Beispiel: M22 Locust). Sie werden genau so gesteuert wie Luftlandetruppen.

TUNNEL

Auf manchen Karten gibt es Transporttunnel für Ihre Truppen. Dabei kann es sich um Höhlen, Kanalisationen, Röhren etc. handeln. Wenn Sie darauf klicken, werden die von Ihnen markierten Infanteristen ans andere Ende des Tunnels transportiert. Fahrzeuge können sich nicht durch Tunnel bewegen. Tunnel bieten Ihnen manchmal erhebliche strategische Vorteile ...

BERGWERK-LORENFAHRZEUGE

Diese speziellen Transportgeräte werden Sie eher selten zu Gesicht bekommen.
Sie bedienen die Loren genau wie die oben erwähnten Boote. Ihre Infanterieeinheiten betreten das Stationsgebäude, steigen in die Loren und fahren ans andere Ende der Strecke. Dort steigen sie wieder aus und verlassen das Stationsgebäude.

NATIONALE BONI

Deutschland	Schnellere Entwicklung und mehr Erfahrungspunkte
Westalliierte	10 Prozent mehr Ressourcen
Sowjetunion	Schnellere und günstigere Ausbildung von Infanteristen

Einsatzziele

HAUPTZIELE

Zu Beginn des Spiels werden Fahrzeuge und Soldaten am Ausgangspunkt aufgestellt und ziehen dann los, um ihren Auftrag zu erfüllen. Hauptziele bestehen aus dem Besetzen, Vernichten oder Verteidigen von strategisch wichtigen Objekten oder Gebäuden. Manchmal führen Sie auch Spezialaufträge durch. Bei einigen Einsätzen wird Ihr Auftrag geändert, sobald Sie eine bestimmte Position oder Person erreicht haben. Dabei kann es sich um eine leichte Modifikation, eine Erweiterung oder eine komplette Änderung des ursprünglichen Einsatzziels handeln. In einem solchen wird das Spiel durch eine Animationssequenz unterhalten. Den Inhalt Ihres neuen Auftrags entnehmen Sie den Gesprächen zwischen den beteiligten Charakteren. Nach abgeschlossenen Einsätzen sind ebenfalls Videosequenzen zu sehen.
Um einen Level erfolgreich zu beenden, müssen Sie alle Hauptziele erreichen.

BONUS- BZW. GEHEIMZIELE

In der Einsatzbesprechung werden auch eventuell vorhandene Bonusziele erwähnt, die Sie nicht unbedingt abschließen müssen, für deren Erreichen Sie jedoch wertvolle Informationen oder Ausrüstungsgegenstände bekommen. Auch der Zeitbonus daraus kann Ihnen später eine große Hilfe sein.
Für Geheimziele gelten ähnlichen Bedingungen. Diese Einsätze werden Ihnen allerdings überraschend angeboten.

BEISPIELZIELE

- **Objekt/Gebäude besetzen**
- **Objekt/Gebäude verteidigen**
- **Objekt/Gebäude zerstören**
- **Person bei der Flucht helfen**
- **Person treffen**
- **Punkt hinter den Linien erreichen**

Bildschirm Zusammenfassung

Dieser Bildschirm bietet einen Überblick über alle eigenen Verluste, zerstörten und erbeuteten Feindeinheiten sowie den Zeitaufwand für das Abschließen der Mission. Ihre restlichen Truppen werden in die Reserve überstellt. Eroberte Einheiten können Sie nicht in den nächsten Einsatz mitnehmen, doch Sie erhalten je nach deren Status und der Anzahl der Besatzungsmitglieder Bonuspunkte dafür.

Orden

Orden werden für außergewöhnliche Leistungen verliehen. Sie müssen ausgeklügelte statistische Vorgaben erfüllen und bestimmte Ziele erreichen, um eine entsprechende Auszeichnung zu erhalten.

Einheitenbeschreibung

DEUTSCHE EINHEITEN

Panzerkampfwagen

Panzerkampfwagen IV, Modell F2, SdKfz 161/1

Spätes Modell des 1938 in Serie gegangenen mittelschweren Kampfpanzers. Mit seiner langläufigen Kanone vom Kaliber 7,5 cm und seinem 300 PS leistenden Motor war er eine ernsthafte Bedrohung für fast alle feindlichen Kampfwagen der damaligen Zeit.
Die Panzerschürzen sollten die Ketten vor Beschuss schützen.
Der Turm erwies sich als äußerst widerstandsfähig gegen Hohlladungsgeschosse.

Panzerkampfwagen V "Panther", Modell D, SdKfz 171

Trotz seiner zahlreichen Kinderkrankheiten und mechanischen Probleme entwickelte sich der Panther zu einem der bedeutendsten mittelschweren Panzer des Zweiten Weltkriegs. Der Kampfwagen kombinierte Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit auf geniale Weise miteinander und wird daher von vielen Experten als der beste Panzer im Arsenal der Wehrmacht betrachtet. Der Panther war in der Lage, alle zeitgenössischen Feindpanzer zu vernichten, und wurde sogar von den Besatzungen der sowjetischen T-34 gefürchtet.

Panzerkampfwagen VI "Tiger", Modell E, SdKfz 181

Dieser schwere, für damalige Verhältnisse moderne Panzer hatte im April 1942 seine Feuertaufe. Der Tiger wurde von Henschel hergestellt und war mit einer Mehrzweck-Kanone vom Kaliber 8,8 cm bewaffnet. Seine Panzerungsstärke übertraf die aller anderen damals verfügbaren Kampfwagen, und der Tiger ging als Symbol der deutschen Ingenieurskunst in die Geschichte ein.

Panzerkampfwagen VI "Tiger II", Modell B, SdKfz 182

Nachfolgemodell des schweren Panzers SdKfz 181, der 1942 zum ersten Mal eingesetzt wurde. Der Tiger II, auch "Königstiger" genannt, gab im Mai 1944 sein Debüt an der Ostfront und war mit einer neuen, noch schlagkräftigeren 8,8-cm-KwK und überarbeiteten Panzerplatten ausgerüstet, die nur von überschweren alliierten Panzern durchschlagen werden konnten.

Feldhaubitzen

8,8-cm-Flak (Modell 36)

Die so genannte "Achtacht" war eigentlich als Flugabwehrkanone konzipiert worden, erwies sich jedoch bald wegen der hohen Durchschlagskraft ihrer Munition und ihrer Zielgenauigkeit als effiziente Mehrzweckwaffe, die zur Bekämpfung von Panzern und zur Infanterieunterstützung eingesetzt wurde. Die auf Selbstfahrlafetten angebrachten Varianten des Modells waren die besten Panzerabwehrwaffen der damaligen Zeit.

5-cm-Pak (Modell 38)

Diese leichte Panzerabwehrkanone konnte zwischen 12 und 14 Schuss pro Minute abgeben. Gegen Ende des Krieges war ihre Standardmunition nicht mehr in der Lage, die Panzerung feindlicher Kampfwagen zu durchschlagen. Die Pak wurde allerdings nicht ganz ausgemustert, weil sie relativ vielseitig war und auch Hohlladungsgeschosse und Sprenggranaten verschießen konnte.

LeFH 18 "Wespe"

Eine der ersten Selbstfahrlafetten mit einer 10,5-cm-Haubitze auf dem Fahrgestell des Panzer II. Die Wespe verfügte nur vorne über eine ausreichende Panzerung, war aber dennoch bei der deutschen Infanterie und Artillerie bis Kriegsende sehr beliebt.

Selbstfahrlafetten

Panzerwerfer 42

Die deutsche Wehrmacht war mit der Feuergeschwindigkeit ihrer ersten Raketenwerfer nicht zufrieden und führte mehrere Experimente durch, um diese zu verbessern. Die Versuchsreihen brachten den Panzerwerfer 42 hervor. Diese Waffe bestand aus zwei 15-cm-Nebelwerferbänken mit je sechs Rohren und wurde auf ein gepanzertes Halbkettenfahrzeug montiert. Die erhöhte Feuergeschwindigkeit ließ sich darauf zurückzuführen, dass die Bedienungsmannschaft nun in ihrem Fahrzeug Deckung suchen konnte und keine Schützengräben neben ihren Nebelwerfern mehr ausheben musste.

Sturmtiger

Der 38-cm-Granatwerfer dieses Modells sollte eigentlich zur Bekämpfung von U-Booten dienen. 1944 montierte man ihn jedoch einfach auf das Fahrgestell des Tiger-Panzers. Das Ergebnis wurde "Sturmtiger" getauft. Aus dem extrem kurzen Lauf seiner Hauptwaffe wurden 365 kg schwere Granaten bis zu 5 km weit verschossen.
Die Besatzung war in ihrer Stahlfestung vor feindlichem Feuer absolut sicher und konnte sich ganz auf das Verschießen ihrer 13 Granatpatronen konzentrieren, das dank der Luftlöcher um die Laufmanschette, aus denen der Pulverdampf entweichen konnte, völlig rückstoßfrei erfolgte. Am Heck des Panzers brachte man außerdem einen Greifarm an, um das Aufmunitionieren zu erleichtern.

Panzerabwehrkanonen (Pak) auf Selbstfahrlafetten

Hetzer

Der Hetzer wurde 1943 als vollummantelter Jagdpanzer in Dienst gestellt. Das Fahrgestell stammte vom tschechischen Modell 38 (t). Die Bewaffnung bestand aus einer 7,5-cm-Pak und einem 7,92-mm-MG auf dem Dach, das für die Nahverteidigung konzipiert worden war und beim Feuern um 360° geschwenkt werden konnte. Der Entwurf war so robust und zuverlässig, dass der Hetzer auch Jahre nach Kriegsende noch weiter für die tschechoslowakische Armee produziert wurde.

Rush for Berlin

Jagdtiger

Dieser schwere Jagdpanzer auf dem Gestell des Panzer VI war mit einer 12,8-cm-Pak ausgerüstet. Der 700 PS leistende Maybach-Motor war ein wenig zu schwach für dieses Monster. Seine daraus resultierende eingeschränkte Mobilität führte dazu, dass der Jagdtiger nur selten ausschließlich gegen Feindpanzer antrat. Die deutschen Infanteristen schätzten ihn eher als "fahrenden Bunker", in oder hinter dem man vor feindlichem Beschuss absolut sicher war. Der Jagdtiger ist einer der größten und schwersten Panzer, die jemals gebaut wurden.

Flugabwehrkanonen (Flak) auf Selbstfahrlafetten

Flakpanzer "Wirbelwind"

Das erste Wirbelwind-Modell stammte aus den Ostbau-Werken in Sagen (Schlesien) und wurde im Dezember 1943 in Dienst gestellt. Es handelte sich dabei um ein nicht modifiziertes Fahrgestell des PzKpfw IV mit einem 16 mm starken Rundum-Turm. Die meisten Wirbelwinde kamen in den Flugabwehrzügen der deutschen Panzerregimente zum Einsatz.

Aufklärungsfahrzeuge

Volkswagen Type 62 "Kübelwagen"

Heckgetriebene Militärvariante von Ferdinand Porsches Volkswagen, die ab 1941 hergestellt wurde. Der Kübelwagen war nicht besonders schnell, aber im Vergleich zu den in der Mitte des 20. Jahrhunderts geltenden Standards sehr robust. Durch sein geringes Gewicht zeigte er auch im Gelände eine gute Leistung.
Hinweis: Kann vom Spieler nicht erworben werden!

Motorrad BMW R 75

Die BMW R 75 war das Arbeitspferd der deutschen Melder und konnte drei vollausgerüstete Infanteristen transportieren. Im Seitenwagen war mehr als genug Platz für Karten, Munition, Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände. Die R 75 war perfekt für die schnelle Verlegung von Soldaten geeignet.

Leichter Panzerspähwagen SdKfz 223 FU

Diese Variante des leichten Panzerspähwagens SdKfz 222 war mit einer Funkanlage, einem neuen Fahrgestell, einem stärkeren Motor und einer Bügelantenne um den Rumpf ausgestattet. Das Modell kam in den Aufklärungsabteilungen leichter und motorisierter Infanterie- sowie Panzerdivisionen zum Einsatz.

Transportfahrzeuge

Opel Blitz

Dieser allradgetriebene und äußerst robuste Lkw wurde in der Wehrmacht vornehmlich als Truppentransporter und Zugmaschine genutzt. Trotz seiner mangelhaften Ausstattung mit Panzerplatten war er ideal für Nachschubaufgaben geeignet.

Mittlerer Schützenpanzerwagen SdKfz 250

Leichtgepanzertes, geländegängiges Halbkettenfahrzeug für Aufklärungs- und Transportzwecke. Das SdKfz 251 konnte bis zu sechs vollausgerüstete Soldaten aufnehmen. Es wurde hauptsächlich von Panzer- und Panzergrenadierdivisionen eingesetzt.

Rush for Berlin

Taktischer Bomber

Messerschmidt Me 262

Der zweistrahlige deutsche Abfangjäger Me 262 war das erste militärisch genutzte Düsenflugzeug der Welt. Die Entwicklungsarbeiten daran hatten zwar schon 1939 begonnen, doch der Jäger war erst Mitte 1944 einsatzbereit. Insgesamt wurden fast 1.500 Me 262 produziert und über 500 Stück vor der Fertigstellung durch Bombenangriffe zerstört, doch es gingen nur knapp 300 Maschinen an die Front.

Horizontalbomber

Heinkel He 111

Schneller, zweimotoriger, mittelschwerer Bomber. Die He 111 war die bekannteste deutsche Militärmaschine im Zweiten Weltkrieg, die für die unterschiedlichsten Zwecke eingesetzt wurde. Sie war eigentlich als Zivilflugzeug für die kommerzielle Luftfahrt konzipiert worden und fasste zehn Passagiere. Nach dem Krieg bekleidete sie diese Rolle noch einige Jahre lang.

Aufklärungsflugzeug

Fiesler Fi 156 "Storch"

Einmotoriger Aufklärer und Transporter, der buchstäblich bis zum letzten Kriegstag im Einsatz blieb. Sein größter Vorteil war, dass er für den Start nur 65 und für die Landung lediglich 20 Meter benötigte. Sobald feindliche Jäger auftauchten, musste der Storch sich auf seine unglaubliche Wendigkeit bei extrem geringem Tempo verlassen.

Transportflugzeug

Junkers Ju 52 "Tante Ju"

Die Ju 52 wurde Mitte der 30er Jahre unter einem Vorwand als dreimotoriges Zivilflugzeug für bis zu siebzehn Passagiere entwickelt und kurz vor Kriegsausbruch schnell zu einer militärisch nutzbaren Transportmaschine mit einer Nutzlast von bis zu zwei Tonnen umgebaut. Man setzte sie auch als Schlepper für Gleiter oder zum Transport von Fallschirmjägern oder Infanterieeinheiten ein.

SOWJETISCHE EINHEITEN

Panzerkampfwagen

T-40-A

Leichter Schwimmpanzer mit sperriger, einfacher Bauweise, der die Vorkriegsserie T-37/38 ersetzen sollte. Der T 40-A war mit einer 2-cm-Kanone bewaffnet und wurde daher nur selten gesichtet. Man betraute ihn hauptsächlich mit Spezialaufträgen.

T-34/76 m40

Der T-34 war ein mittelschwerer Panzer, der von dem revolutionären Christie-Entwurf abgeleitet worden war und dann in die Massenproduktion ging. Bei Kriegsende hatte er sich zu einer der symbolträchtigsten Waffen der Roten Armee gemausert. Der T-34 wurde in unglaublich großen Mengen hergestellt und versetzte der deutschen Wehrmacht bei den ersten Gefechten einen regelrechten Schock, da er sich mit herkömmlichen Panzerabwehrwaffen nicht "knacken" ließ und gleichzeitig jedes deutsche Modell vernichten konnte. Das erste Produktionsmuster war mit einer 7,62-cm-Kanone und zwei MG ausgerüstet. Als wahrscheinlich wichtigster Panzer der Alliierten hatte er einen erheblichen Einfluss auf alle nachfolgend entwickelten Typen.

Rush for Berlin

T34/85

Als die Verlustzahlen des T-34 wegen der neuen deutschen Modelle mit verbesserter Panzerung und der 8,8-cm-KwK in unerträgliche Höhen kletterten, entschloss man sich zu einer grundlegenden Überholung des Musters. Das neue Modell verfügte über den modifizierten Turm des KV-85, das zuverlässige Fahrgestell des T-34/76 und eine moderne 8,5-cm-Schnellfeuerkanone.

JS (Josef Stalin) II

Schwerer Kampfpanzer der nächsten Generation mit abgeschrägter Panzerung und einer 12,2-cm-Schnellfeuerkanone, die alle zeitgenössischen deutschen Modelle glatt durchschlagen konnte - auch den Furcht erregenden Königstiger. Die Sowjets setzten den JS II beim Endkampf um Berlin in Scharen ein, was eine verheerende Wirkung auf den Zustand der letzten deutschen Verteidigungsstellungen hatte.

Feldhaubitzen

ZIS-3 7,62 cm

Die ZIS-3 war eigentlich als leichte Feldhaubitze konzipiert worden, bewährte sich aber hervorragend als Panzerabwehrkanone. Ihre maximale Reichweite lag bei über 10.000 Metern. Noch auf 500 Meter Entfernung konnte sie 10 cm dicke Panzerungen durchschlagen.

BR-17 210mm

Mittelschwere Regimentsartillerie aus der Küstengeschützserie M1939. Prinzipiell war die BR-17 als stationäre Einheit konzipiert, wurde aber später auf eine Kettenlafette montiert, so dass man sie leichter verlegen konnte.

BM-13 "Katjuscha"

Die Raketenbatterien mit chemischen Treibsätzen gehörten zu den best-gehüteten Geheimnissen der Roten Armee im Großen Vaterländischen Krieg. Sogar die Elitetruppen der Gardearmeen durften diese Waffe nur unter der strengen Aufsicht von Sondereinheiten bedienen. Die Katjuscha oder "Stalinorgel" feuerte mehrere Salven mit Brandraketen auf ein Flächenziel ab, das bis zu 25 km entfernt sein konnte. Die Trefferwirkung war verheerend. Deutsche Einheiten, die unter ihren Beschuss gerieten, brachen regelmäßig in Panik aus.

Panzerabwehrkanonen (Pak) auf Selbstfahrlafetten

SU-85

Dieses Modell war mit einer 8,5-mm-Flugabwehrkanone ausgerüstet und stellte eine tödliche Bedrohung für leichte und mittlere deutsche Panzer dar. Durch die fehlende MG-Bewaffnung war es Angriffen durch feindliche Infanterie jedoch fast hilflos ausgeliefert. Der SU-85 hatte auch keinen Turm, was ebenfalls einen Nachteil darstellte, denn die Besatzung musste ihr Fahrzeug immer in Richtung des anvisierten Ziels drehen.

Selbstfahrlafetten

SU-122

Im Verlauf des Krieges kombinierte die Rote Armee ihre vorhandenen Waffen zu einer neuen Generation von Sturmgeschützen und Jagd-panzern. Das Modell SU-122 bestand aus einer 12,2-cm-Feldhaubitze, die man auf das Fahrgestell eines T-34 montierte. Das Ergebnis war ein ausgezeichnetes Sturmgeschütz, das sich auch in schwierigem Gelände gut zurechtfand. Seine relativ hohe Fahrgeschwindigkeit konnte es allerdings nur selten demonstrieren, da seine Hauptaufgabe die Unterstützung von Infanterieeinheiten war.

Rush for Berlin

JSU-152

Mittlerer Jagdpanzer auf dem Fahrgestell des schweren Panzers JS II. Das oben angebrachte großkalibrige (12,7 mm) Fla-MG war für sowjetische Verhältnisse etwas Besonderes. Dummerweise musste der Schütze auf den Turm klettern, um es zu bedienen, und wurde so zu einem leichten Ziel für die feindliche Infanterie.

Aufklärungsfahrzeug

BA-64

Leicht gepanzertes Aufklärungsfahrzeug mit 7,62-mm-MG in einem kleinen Turm. Durch seine geringe Größe und aus nur zwei Mann bestehenden Besatzung war es extrem geländegängig.

Hilfsfahrzeuge

Woroschilowets

Schweres Vollkettentransportfahrzeug, das zwischen 1939 und 1941 in Massen produziert wurde. Mit seinem 350 PS leistenden Dieselmotor konnte es über 20 Tonnen schwere Lasten schleppen. Eine verbesserte und stärker gepanzerte Variante begleitete die Rote Armee bis in die deutsche Reichshauptstadt.

Transportfahrzeuge

Willys Overland-Jeep

Dieser Jeep war wahrscheinlich das bekannteste Militärfahrzeug der Westalliierten und wurde auch von der Roten Armee in großem Umfang eingesetzt. Mit ihm ließ sich überall auf der Welt auch das schwierigste Gelände meistern. Der Allradantrieb und der 54 PS leistende Motor ermöglichten das Überwinden von Steigungen von bis zu 60 Grad und das Durchqueren flacher Gewässer. Der Jeep war außerdem absolut wüsten- und tropentauglich. Auf der Straße erzielte er sogar eine Höchstgeschwindigkeit von 105 km/h.
Die Massenproduktion wurde durch das unkomplizierte Fahrgestell stark vereinfacht.

Taktischer Bomber

Iljuschin IL-2 Sturmovik

Einmotoriges, schwer gepanzertes Schlachtflugzeug, auch "fliegender Panzer" genannt. Der gesamte Vorderbereich der 1941 in Dienst gestellten IL-2 war mit einer 14 mm dicken Stahlplatte verkleidet. Pilot, Triebwerk und Treibstofftank waren vor feindlichem Beschuss geschützt. Auch die Front des Kabinendachs bestand aus 65 mm dickem kugelsicheren Glas. Die vier Maschinengewehre in den Tragflächen wurden im Laufe des Krieges durch Zwillingskanonen ersetzt.

Horizontalbomber

Iljuschin IL-4 DB-3F

Zwischen 1939 und 1945 in Massen gefertigter zweimotoriger mittelschwerer Bomber. Das Modell war wegen seiner guten Defensivbewaffnung (3 MG), hohen Reichweite und hohen Bombennutzlast (bis zu einer Tonne) sehr erfolgreich.

Rush for Berlin

Aufklärungsflugzeug

Suchoj SU-2R

Zweisitziger leichter Bomber, der während des Großen Vaterländischen Krieges meist als Aufklärer eingesetzt wurde. Spätere Modelle wurden mit zwei MG vom Kaliber 7,62 mm und bis zu sechs RS-82-Raketen ausgerüstet.

EINHEITEN DER WESTALLIIERTEN

Panzerkampfwagen

M4A3 Sherman Firefly

Der Firefly war das Ergebnis einer Auswertung der Erfahrungen, die man mit dem Sherman bis dato gesammelt hatte, und wurde mit der britischen 17-Pfünder-Kanone (Kaliber 7,6 cm) ausgerüstet, die selbst den gefürchteten Tiger knacken konnte.

M26 Pershing

Mittlerer amerikanischer Panzer der nächsten Generation mit gegossenem Stahlturm, stabilisierter 9-cm-Kanone und verbesserten Panzerplatten. Der Pershing wurde während der dramatischen Endphase des Krieges in Europa in Dienst gestellt.

Feldhaubitzen

6-Pfünder

Mit diesem sehr erfolgreichen Modell ließen sich speziell ummantelte Granaten (SABOT) über 9.000 Meter weit verschießen. Auf eine Entfernung von 900 Metern wurden so noch 63 mm dicke Stahlplatten durchschlagen.

BL 5,5 Zoll

Mittlere Feldhaubitze auf dem Fahrgestell des Mk II. Das Geschütz vom Kaliber 14 cm konnte bis zu drei 36,3 kg schwere Granaten in der Minute auf bis zu 15 km entfernte Ziele abfeuern und auch Rauch- und Leuchtgranaten verschießen.

M1 8 Zoll

Mittelschwere (20,3 cm) Feldhaubitze, die Sprenggranaten mit 42 kg Gewicht bis zu 23 km weit verschießen konnte. Die M1 war das Rückgrat der schweren westalliierten Artillerieeinheiten im Zweiten Weltkrieg.
Hinweis: Kann vom Spieler nicht erworben werden!

Rush for Berlin

Selbstfahrlafetten

M7 Priest

Der M7 Priest war eine Kombination aus einer 10,5-cm-Haubitze und dem Fahrgestell des amerikanischen Panzers M3. Er wurde in der US Army hauptsächlich als Artillerieunterstützung vorrückender Infanterieeinheiten auf mittlere Kampfentfernungen verwendet und hatte eine siebenköpfige Besatzung.
Die Serienproduktion des M7 Priest begann Anfang 1942 unter erheblichem Druck der Briten, da diese in Nordafrika dringend Ersatz für ihren mobilen Artillerieträger Bishop benötigten. Die bestellten 5.000 Stück konnten allerdings nicht von den USA bereitgestellt werden. Insgesamt wurden nur 5.500 Priest produziert.

M36 Slugger

Der Slugger stieß die deutschen Jagdpanzer mit ihrer 8,8-cm-KwK vom Thron. Sein Fahrgestell stammte vom M10, doch das Geschütz war so schwer, dass der Turm völlig überarbeitet werden musste. Sogar Tiger und Panther wurden von der Bordkanone in Kombination mit einem speziellen Munitionstyp ziemlich einfach geknackt.

Flugabwehrkanone (Flak) auf Selbstfahrlafette

M4A1 Sherman Skink

Die offizielle Bezeichnung des Skink, der die Bedrohung der westalliierten Truppen in Europa durch die Luftwaffe eliminieren sollte, lautete "20mm Quad AA M4". Die Selbstfahrlafette basierte auf dem Fahrgestell des Grizzly I, der in Kanada gebauten Variante des amerikanischen M4A1 Sherman. Die 2-cm-Polsten-Kanonen waren vereinfachte Oerlikon-Versionen, die Spreng-/Brandmunition mit Leuchtspur verschossen. Der Turm ließ sich innerhalb von sechs Sekunden nach links oder rechts um die eigene Achse drehen.

Aufklärungsfahrzeug

Bren Wasp

Leicht gepanzertes Aufklärungsfahrzeug aus britischer Entwicklung mit fest montierten .50-MG zur Abwehr kleinerer Angriffe. Das Konzept war erfolgreich genug, um als Vorbild für die heutigen Schützenpanzer (APC) zu dienen.

Transportfahrzeuge

Dodge WC57

Ungepanzerter US-Befehlswagen, der auch als mobile Funkstation eingesetzt wurde, um den Kontakt zwischen Fronteinheiten aufrechtzuerhalten. Dank seines Allradantriebs meisterte er Steigungen von bis zu 60 Grad und hatte einen stärkeren Motor als der Jeep.

Willys Overland-Jeep

Dieser Jeep war wahrscheinlich das bekannteste Militärfahrzeug der Westalliierten. Mit ihm ließ sich überall auf der Welt auch das schwierigste Gelände meistern. Der Allradantrieb und der 54 PS leistende Motor ermöglichten das Überwinden von Steigungen von bis zu 60 Grad und das Durchqueren flacher Gewässer. Der Jeep war außerdem absolut wüsten- und tropentauglich. Auf der Straße erzielte er sogar eine Höchstgeschwindigkeit von 105 km/h. Die Massenproduktion wurde durch das unkomplizierte Fahrgestell stark vereinfacht.

Rush for Berlin

M5 Halftrack

Diese mittelschwere gepanzerte amerikanische Zugmaschine konnte auch bis zu neun Soldaten über schwieriges Gelände transportieren. Über dem Beifahrersitz war ein .50-MG vom Typ M2 angebracht, mit dem sich die meisten leicht gepanzerten Feindfahrzeuge bekämpfen ließen.

Taktischer Bomber

Republic P-47 Thunderbolt

Amerikanischer Hochleistungs-Jagdbomber. Das Modell brachte es im Krieg auf über 2 Millionen Flugstunden und war allein in Europa für die Vernichtung von mehr als 7000 Feindflugzeugen verantwortlich.

Horizontalbomber

Avro Lancaster

Britischer viermotoriger Bomber und Nachfolger des Avro Manchester aus Vorkriegszeiten. Der schwere Bomber ermöglichte es den Engländern im 2. Weltkrieg die deutsche Luftabwehr zu durchdringen.

Aufklärungsflugzeug

De Haviland Mosquito

Revolutionäres britisches Mehrzweckflugzeug. Um die Herstellungskosten möglichst niedrig zu halten, wurde für die Konstruktion fast nur Holz verwendet. Der Geiz zahlte sich aus: Die Mosquito war zwar nicht schneller als eine Spitfire, erreichte aber eine Höchstgeschwindigkeit von 630 km/h und gehörte damit zu den schnellsten Maschinen der damaligen Zeit. Durch ihr geringes Gewicht, die hohe Endgeschwindigkeit und die extrem große Reichweite eignete sie sich hervorragend für Aufklärungsflüge über feindlichem Gebiet.

Transportflugzeuge

Douglas C 47 Skymaster

Zweimotoriges mittelschweres amerikanisches Transportflugzeug. Die Skymaster war die Militärversion der zivilen DC 3. Das Leergewicht betrug 7,7 Tonnen. Die Maschine konnte mit maximal vier Tonnen beladen werden. Auch heute kommen noch Skymaster zum Einsatz.

Rush for Berlin

SPEZIELLE UND FIKTIVE EINHEITEN

Einige der unten genannten Einheiten gab es tatsächlich, aber ihre Stückzahl war zu gering, um den Verlauf des Krieges entscheidend zu beeinflussen.

Renault 35T

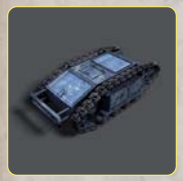
Leichter französischer Vorkriegspanzer, der den FT-17 ersetzen sollte. 1940 hatte er sich zum zahlenmäßig wichtigsten Panzer in der französischen Armee entwickelt. Der R35 war zwar modern, schnell und zuverlässig, litt aber unter zwei gravierenden Nachteilen: Das waren seine kurzläufige 3,7-cm-Kanone aus dem Jahr 1918 und die nur zweiköpfige Besatzung. Als die Franzosen 1940 geschlagen worden waren, baute die Wehrmacht die Geschütze aus den restlichen Modellen aus und setzte die Renaults als Zugmaschinen für Artillerieeinheiten ein.

M22 Locust

Leichter amerikanischer Panzer. Durch sein geringes Gewicht konnte er aus der Luft hinter den feindlichen Linien abgeworfen werden. Bei den US-Panzertruppen war er verhasst, leistete den Briten bei der Überquerung des Rheins im März 1945 allerdings gute Dienste.

Churchill Mk VII Crocodile

Hierbei handelt es sich um eine modifizierte Version des mittelschweren britischen Infanterieunterstützungspanzers Churchill mit einem gepanzerten Anhänger, der knapp 1.800 Liter Benzin enthielt. Die Kanone des Churchills hatte man durch einen Flammenwerfer ersetzt. Der Benzinvorrat reichte für 80 einsekündige Feuerstöße auf Ziele in 80 bis 120 Metern Entfernung.



Goliath

Ferngesteuerter Minipanzer mit Sprengladung. Der Goliath eignete sich sehr gut für das Räumen von Minenfeldern oder Straßensperren. Auch gegen Bunker und leicht gepanzerte Fahrzeuge erwies er sich als sehr effektiv.

Panzerkampfwagen E-120 "Maus"

Überschwerer deutscher Panzerkampfwagen der nächsten Generation. Am 1. Mai 1943 wurde dem deutschen Oberkommando eine Holzattrappe der Maus vorgestellt. Zur Auslieferung des versprochenen Prototyps kam es jedoch nicht. Man stornierte im Oktober 1943 sogar die Erstbestellung über 150 Exemplare. Höchstwahrscheinlich stand die Maus nicht mehr im Einsatz: Bei dem Modell im russischen Panzermuseum Kubijanka könnte es sich daher um eine nicht funktionsfähige Trophäe handeln, die nach dem Krieg anhand von deutschen Konstruktionsplänen nachgebaut wurde ...

V2

Unbemannte deutsche ballistische Rakete. Die V2 wurde durch ein Kreiselsystem gesteuert und von einem Gemisch aus Alkohol und flüssigem Sauerstoff angetrieben. Der erste Einsatz erfolgte am 8. September 1944. Der Beschuss wurde im März 1945 eingestellt. Die Deutschen feuerten mehr als 3.000 V2 ab, von denen über 500 Stück den Großraum London trafen. Mehrere hundert Raketen gingen in der Umgebung der britischen Hauptstadt nieder.

Rush for Berlin

Tastaturkürzel

Strg + Nr. 1-9	Markierte Einheiten in Gruppe 1-9 zusammenfassen
Nr. 1-9	Gruppe 1-9 markieren
Strg+A	Alle Einheiten auswählen
R	Zug rückgängig machen
A	Beim Bewegen angreifen
S	Einheit anhalten
Leertaste	Pause
Tabulatortaste	Einsatzziele anzeigen
Strg+H	TP-Leiste anzeigen
Esc	Menü verlassen
F6	Schnellspeichern
F9	Schnellladen
Ziffernfeld 7	Normale Geschwindigkeit
Ziffernfeld 8	Doppelte Geschwindigkeit
F5	Screenshot
F8	Oberfläche ausblenden

Credits

STORMREGION

Project Manager
László Peller

Development Director
Tamás Szerémy

Concept
Péter Nyester
László Peller
András Deierl
András Gáspár

Writing
András Gáspár

Lead Designer
László Peller

Map Builders
Gyula Nagy
Csilla Veréb
Kamilla Kubisch
Péter Kurdi
Andrea Kirkovits
Miklós Hetei
Bence Demjén
László Gombosi

Scripters
János Ibrányi
Zoltán Gonda
Dénes Kácsor
Krisztián Kiss
Gábor Komor
József Mocsáry
Péter Zalabai

Lead Programmer
András Acsai

Programmers
Zoltán Tóth
István Cseh
Endre Vass
László Cziglédszky
Balázs Nagy
Péter Szabady
Tamás Rábel
Zsolt Molnár
Lajos Nádasi
Róbert Nagy

Art Director
Szabolcs Józsa

Lead Artist
Zoltán Molnár

2D Artists
Gergely Buttinger
Csaba Zsilvölgyi
László Fejes

3D Artists
Anna Bacsó
Dániel Cseuz
Patrice Creusot
Tamás Csige
Gábor Erdélyi
Zoltán Kecskeméti B.
Zsolt Klutsik
Tamás Petõ
Zoltán Ruzsányi
Endre Számel
Péter Szegedi

3D Effect Artist
Gyula Andrási

Mocap Coordinator
Szabolcs Józsa

Mocap Postproduction
Krisztina Vári

Mocap Actors
Csillag "Csiga" Ádám
Batiz "Bato" Dániel
Horváth "Lemon" Ádám

Key-Frame Animation
Andrea Bonczföldi
István Erdõs
Tamás Molnár
Cutscene Lead
Dániel Baticz

Cutscenes
Barnabás Ábrai
Ádám Horváth
Andrea Kirkovits
Tibor Szijjártó
Róbert Vári

Sound & Music
Péter Tolnay

Lead QA & Unit Balancing
András Deierl

QA
Péter Bagó
Balázs Bobák
István Krippl
Iván Nicoara
Tamás Pánczél
József Póser
Tamás Sinka
Gábor Szappanos

Manual
Zoltán Gonda

Public Relations
Ferenc Nagy-Szakáll

Tech Support
Balázs Havasi
Zsolt Havasi

Localization Manager
László Noszlopi

SPECIAL THANKS TO
Balázs Weibel
Zoltán Lerner
Tímea Edvi
Magdolna Izsáki
Ágota Vajda

MOTION CAPTURE SERVICES
Brainfactor Ltd

DEEP SILVER
Produktmanager:
Steffen Schamberger

PR:
Ute Palmer-Horn

Marketing:
Mario Gerhold

Community-Management:
Daniel "Oberle" Oberlerchner

Lokalisierung:
Partnertrans

Sprachaufnahmen
VioletMedia GmbH

Layout und Gestaltung:
WOLFGRAPHICS

Endnutzer-Lizenzbestimmungen

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erkennen Sie diese Regelungen an.

Gewährleistung
Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Koch Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Koch Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird Koch Media Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Koch Media bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers sowie der unter Technische Information genannten Informationen an die Adresse: Technischer Dienst, c/o Koch Media Deutschland GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg senden. Darüber hinaus übernimmt Koch Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Koch Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Koch Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Koch Media zu vertreten sind.

Nutzungsrecht
Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Koch Ihnen ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln. Der Original-Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM sind beizufügen, die Versandkosten werden von Koch Media erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Koch Media behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall, dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

Technischen Information/Hotline

Sollten bei der Installation dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf http://support.kochmedia.com. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr):

Deutschland:	0900 1 807 207	(0,62€/Min.)
Österreich:	0900 1 807 207	(0,53€/Min.)
Schweiz:	0900 1 807 207	(1,19 SFr/Min.)

FAQ und Online-Support: http://support.kochmedia.com

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland:	0900 5 155 686	(1,86€/Min.)
Österreich:	0900 5 155 686	(2,16€/Min.)
Schweiz:	0900 5 155 686	(3,00 SFr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch Kopien bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation (*Start→Ausführen→dxdiag*) sowie bei älteren Systemen die Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS und SYSTEM.INI hinzu. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

Kundenservice/Bestellhotline

Unser Kundenservice berät Sie gerne bei Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen, Verpackungen usw. Wenn Sie sich für unser reichhaltiges Produktsortiment interessieren, dann rufen Sie uns doch einfach an, oder schicken Sie uns eine E-Mail:

DEUTSCHLAND:
Koch Media Deutschland GmbH
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München
T: 0180/1185795 (max. 0,046 Euro/Min.: Ortstarif deutschlandweit)
http://www.kochmedia.de
bestellungen@kochmedia.com

ÖSTERREICH:
Koch Media GmbH
Betriebsstätte Rottenmann, Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann
T: 05672 606 179 (normale Gesprächsgebühr)
http://www.kochmedia.at
bestellungen@kochmedia.at

SCHWEIZ:
Koch Media AG
Hodlerstr. 2
CH-9008 St. Gallen
T: 0848 000 215 (max. 12 Rp./Min.)
http://www.kochmedia.ch
verkauf@kochmedia.ch

Rush for Berlin

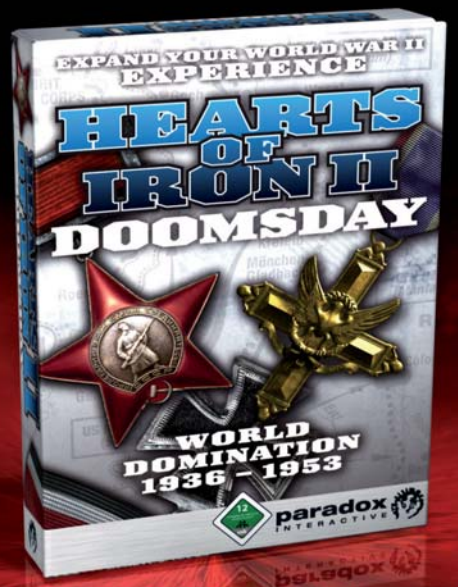
Online-Shop/Geschenkservice

Besuchen Sie unseren Online-Shop. Ein abwechslungsreiches Sortiment und kundenfreundliche Lieferbedingungen erwarten Sie:

http://www.softunity.com

Mit unserem Geschenkservice können Sie Ihren Liebsten eine Freude machen: Wir verpacken Ihr Geschenk in Geschenkpapier und legen eine Grußkarte mit Ihrer individuellen Nachricht bei.

WORLD DOMINATION 1936 - 1953



Erleben Sie den 'Tag des jüngsten Gerichts' im Standalone-Addon zum Strategiehit Hearts of Iron II.
Spielen Sie in 4 Kampagnen vom Zweiten Weltkrieg bis 1953, setzen Sie Atomwaffen ein, nutzen Sie Diplomatie und Geheimdienste!

Das Spiel inkl. Szenario-Editor ist ab 31.3. für 19,99 EUR empf. VK im Handel oder unter www.softunity.com erhältlich

PC CD ROM

12 usk

paradox INTERACTIVE

www.heartsofiron2.com/dd

Hearts of Iron 2: Doomsday © 2006 Paradox Interactive AB and Pariveion AB. Hearts of Iron is a trademark of Paradox Interactive AB. Related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Paradox Interactive AB unless otherwise noted. All rights reserved.

© 2006 Stormregion Ltd. Ⓟ 2006 Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Nicht für die Vermietung bestimmt.